PS one PS2 N64 XBOX

NAUJAS !

VIENINTELIS LIETUVIŠKAS ŽURNALAS APIE POPULIARIAUSIUS VIDEOŽAIDIMUS

VA APIE PlayStation

Nr. 3/2002

Kaina 4,90 Lt

V.I.P

Hoshigami

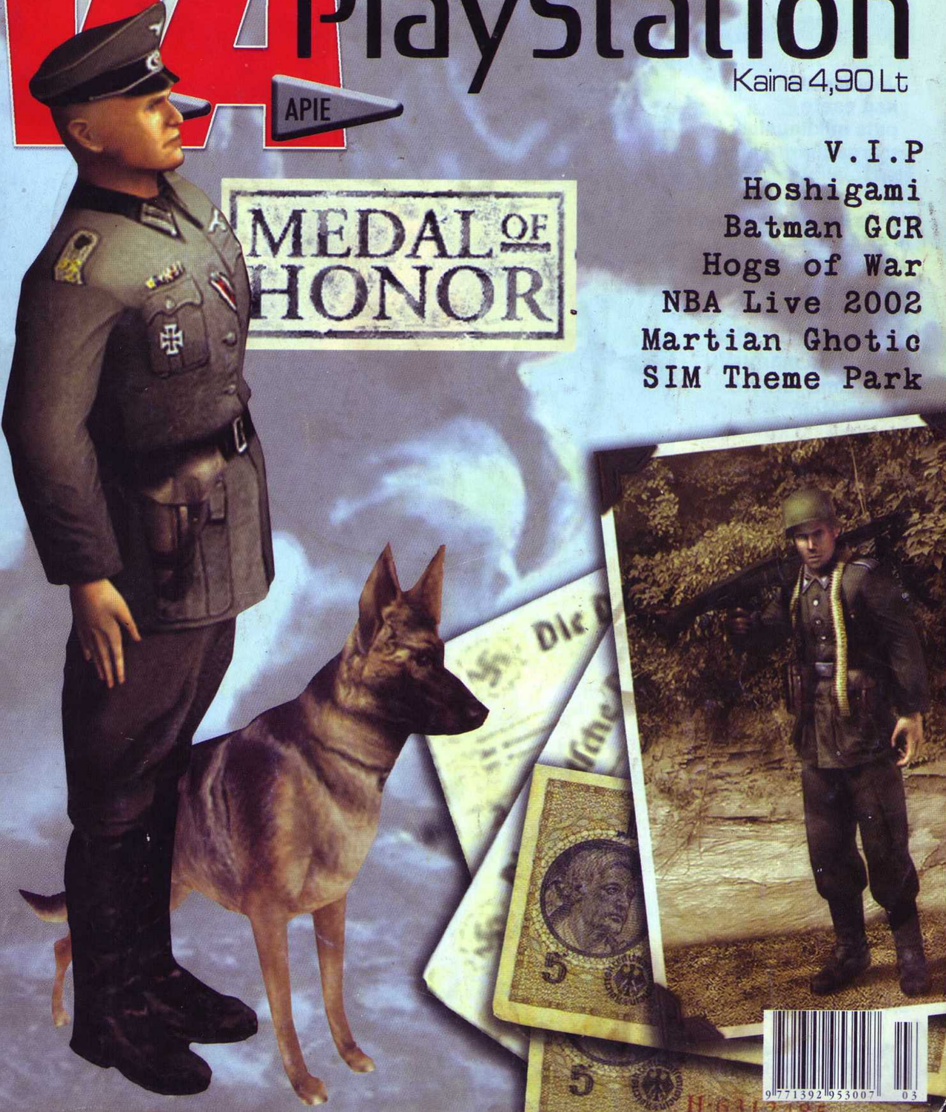
Batman GCR

Hogs of War

NBA Live 2002

Martian Ghotic

SIM Theme Park



9 771392 953007 03

TURINYS

TRUMPAI naujienos, gandai, įdomybės

Platininė kolekcija — jau greitai 004
Red Faction 2 005
VA TOP&BOTTOM 006

NUMERIO TEMA GTA

MOH 007
MOHU 009
MOH ateitis 010

PS ONE apžvalga

Martian Ghotic 012
Hogs of War 014
SIM Theme Park 016
NBA Live 2002 018
Batman: Gotham City Racing 023
V.I.P. 024
Hoshigami 027

PS2 karta

Final Fantasy X 030
Gran Turismo 3 032

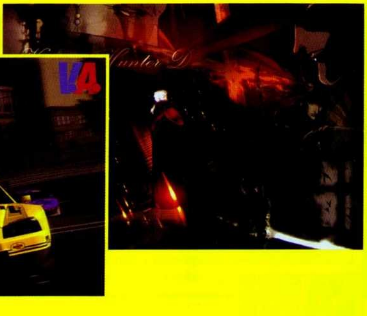
VA iš dirbtuvių

Vexx 034
Delta Force 035

Game paused

D.U.K. 036
Žodynėlis 037
Žaidimų išleidimo datos 037

PLAKATAI



Redakcijos nuomonė nebūtinai sutampa su tekstų autorių nuomone.
Bet jų žodžiuose yra tiesos.

Vyr. redaktorius Linas Krapavickas
Redaktorius Artūras Rumiancevas
Stilistė Teresė Štuopytė
Dizaineris–maketuotojas Artojas

Redakcija: Žydrūnas Kliševičius, Edmundas Valaitis, Kristina Dembinskaitė, Aurelija Pociūtė, Ričardas Jaščemskas, Jurgita Martikaitienė, Liutauras Šmatavičius, Henrikas Kirnisenka, Erikas Ovčarenko, Aidas Gelžinis, Paulius Strazdas.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza".
ISSN 1648–1216
Spausdino IĮ „Petro ofsetas"
(Žalgirio 90, LT–2000 Vilnius).
Tel.: (22) 73 33 47.
Užs. Nr. 81.
Redakcijos tel.: (27) 312 352,
faks.: (27) 311 585.

Dėl reklamos žurnale kreiptis į firmą „SKY DOT",
tel.: (22) 61 73 33,
faks.: (22) 61 73 68,
El. paštas: skydot@skydot.lt

PlayStation išleido geriausių žaidimų kolekciją

Antrą kartą PlayStation istorijoje išleidžiama platininė (Platinum) geriausių žaidimų kolekcija. Europos parduotuvių lentynose ją bus galima rasti jau kovo mėnesį.

Kolekcijoje — populiariausi žaidimai, beje, bus keli PlayStation 2 variantai. Iš viso rinkinyje bus devyni žaidimai, iš jų — net keturi kompanijos SCEE. „Platinum" kolekcijoje rasite Gran Turismo 3, Tekken Tag Tournament, Formula 1 2001 ir Dead or Alive 2. Visų šių žaidimų kūrėjas — Sony Computer Entertainment Europe. Kaip matote, yra kuo pasidžiaugti.

Likęs penketukas yra toks: Timesplitters (Eidos), Oni (Take 2), Crazy Taxi (Acclaim), Red Faction (THQ) ir Starwars: Starfighter (LucasArts).

Kaip teigia Jonathan Kemp, Eidos vadovas Europos šalyse, „Platinum" vardas reiškia kokybę: „Šie originalūs žaidimai — puikūs produktai. Vartotojai gauna ne tik gerą prekę, nuostabių kūrėjų darbus, bet ir garantuotą kokybę."

„Ši kolekcija — išties fantastiška naujiena visiems PlayStation gerbėjams", — sako Phil Harrison, SCEE plėtros skyriaus viceprezidentas. „Atrinkome tikrus perliukus, kurie turėtų pradžiuginti įvairių žanrų žaidėjus. Tikimės, kad į šį rinkinį dėmesį atkreips ir pradedantieji, ir vyresnio amžiaus žaidėjai. Siūlome ne šiaip sau atrakcijas: žaisdami tiesiog puikiai praleisite laiką."

Norime pastebėti, kad gauti „Platinum" titulą nėra taip paprasta. Iki nurodyto laiko likus 9 mėnesiams, žaidimas turi pasiekti minimalų išpardavimų lygį visose SCEE prekybos vietose. Be abejo, pirmasis penketukas šią kliūtį įveikė visai nesunkiai. Likusieji buvo renkami pagal įvairius žanro kriterijus.

Pirmąją „Platinum" kolekciją PS gerbėjai išties mėgo: parduota daugiau nei 50 mln. kopijų PSone konsolei. Pasak vyriausiojo SCEE prekybos skyriaus viceprezidento Davis Reeves, „patyrę žaidėjai žino, kad į jų rankas patenka geriausi grūdai, išrinkti iš milžiniško aruodo."

Nors kai kurie ir negalvoja, kad „Platinum" rinkinys yra platinos vertės, daugelis turbūt nekantrauja jį išvysti. Palinkėsime kantrybės...

Iškilmingas Xbox pasirodymas Japonijoje

Per paskutinius tris mėnesius Microsoft kūrinys Xbox Video Game System pavergė Šiaurės Amerikos žaidimų mėgėjus. Įrenginys, vos pasirodęs parduotuvių lentynose, būdavo išperkamas. Ne vienas pasakytų, kad tokios sėkmės galima pavydėti.

Norime pranešti ne apie amerikiečių džiaugsmus, o apie ypatingą įvykį Japonijoje, sudrebinusį žaidimų aistruolių širdis.

Pagaliau sulaukė

Vasario 22–osios rytą, saulei dar nepatekėjus, Tokyo priemiestyje Shibuya šurmuliavo žmonės. Tai nebuvo įprastas penktadienio ryto sutikimas: visi laukė, kada pradės dirbti žaidimų parduotuvė. 7 val. buvo atidarytos durys. Minia tiesiog įgriuvo vidun. Laimingų pirkėjų čia jau laukė Bilas Geitsas, pirmiesiems pirkėjams savo rankomis įteikęs japoniškas Xbox konsoles.

Japonijos žaidėjai Xbox pasirodymą pavertė tikra švente: linksminosi, diskutavo interneto konferencijose, tie, kuriems Geitsas spaudė ranką, gyrėsi pažįstamiems.

Bilo Geito pasisakymas

Spaudos konferencijoje Geitsas pabrėžė, kad Japonijos rinka yra labai svarbi, siekiant pasaulinės Xbox sėkmės. Jis gyrė stipriausius šiai konsolei sukurtus žaidimus: Project Gotham Racing, Tenku, Jet Set Radio Future, Dead or Alive 3, Genma Onimusha ir Air Force Delta Storm II. Konferencijoje buvo paminėtos naujos sutartys su japonų gamintojais. Pasak Geitso, tai reiškia, kad Microsoft pasitiki ir remia japonų žaidimų rinką. „Tecmo, Konami, Sega ar Capcom tėra nedidelė žaidimų kūrėjų dalis. Tikimės, kad naujieji partneriai kaskart vis dažniau džiugins žaidimų aistruolius."

Ypatinga serija

Šiuo metu Japonijoje Xbox gamina daugiau nei 200 žmonių, taigi vartotojai greitai galės džiaugtis naujienomis.

Beje, japonų žaidėjai turės galimybę įsigyti ypatingos serijos Xbox konsolę (Special Edition Xbox). Buvo pagaminti papildomi 50 tūkst. vienetų tiems, kurie Xbox užsisakė iš anksto. Šios serijos dėklai yra ne juodi, bet žalsvai juodi, beje, dėklai beveik permatomi. Pakuotėje taip yra pasidabruota grandinėlė su Bilo Geitso parašu.

Japonų pagamintas valdymo pultelis šiek tiek skirsis nuo Šiaurės Amerikos versijos. Jis mažesnis ir daug patogesnis, nes buvo kitaip (patogiau) išdėstyti mygtukai.

Game Boy Advance pinga

Kompanija Nintendo pranešė, kad vasario 1 d. atpigo nešiojamas videožaidimų kompiuteris Game Boy Advance. Siūloma kaina — apie 300 Lt, t. y. 20 proc. pigiau. Atpigimo priežastys — kompiuterio efektyvumas ir atpigusios dalys.

2001 metais JAV videožaidimų pramonė pagerino visus rekordus: techninės įrangos ir žaidimų parduota už 9,4 mlrd. dolerių. Reikia pasakyti, kad Game Boy Advance produkcijos indėlis didžiulis. Parduotų egzempliorių skaičius didesnis nei 20 proc. visos sumos. Įspūdinga.

2001 m. liepą pasirodžius pirmajam videožaidimų kompiuteriui vien tik Šiaurės Amerikoje kompanija pardavė net 5 mln. techninės įrangos. Nintendo nusprendė pasidalinti savo sėkme ir papildomai išleido 23,5 mln. vienetų pigesnių Game Boy Advance ir Game Boy Color.

„Ši akcija rodo, kad mūsų tikslas — didžioji rinka", — sako Peter Main, kompanijos Nintendo of America Inc. rinkodaros skyriaus viceprezidentas. „Patobulinome įrangą, pakeitėme kelias kompiuterio dalis. Tuo, ką gavome, esame patenkinti. Tikimės, kad Game Boy Advance taps geriausiai perkama videožaidimų technine įranga."

Šiais metais ruošiamasi išleisti daugiau nei 200 žaidimų, skirtų Game Boy Advance. Vasario 11 d. pasirodė naujasis Super Mario World: Super Mario Advance 2.

Greitai Nintendo pristatys ir naują žaidimų formatą. Žaidžiant tokius žaidimus, naudojamas Nintendo GameCube Game Boy Advance kabelis. Pirmosios naujienos pasirodė vasario pabaigoje. Tai THQ kūrinys Sonic Advance, skirtas Game Boy Advance, ir kompanijos Sega darbas Sonic Adventure 2: Battle, skirtas Nintendo GameCube. Naudodami minėtą kabelį žaidėjai iš vienos sistemos į kitą gali perduoti duomenis, taip žaidžiamas visai kitoks videožaidimas. Anksčiau niekam neteko patirti tokio įspūdžio.

„Faktas, kad kompiuteris Game Boy Advance tapo populiarus, neleido mums sėdėti ant pakylos laiptelio. Norėjome sukurti dar daugiau. Štai todėl ir galite tikėtis naujų žaidimų antplūdžio", — džiaugiasi Brian Farrell, THQ Inc. prezidentas. „Tikimės, kad mažesnės kainos suvilios dar daugiau vartotojų. Tik suteikdami tam tikrų nuolaidų galime pasidalinti savo sėkme."

Suspindėjo Peter Pan žvaigždė

Tai nepanašu į tai, ką esate įpratę matyti žaisdami PlayStation, tačiau jūsų mažasis broliukas tikrai pamėgs Peter Pan.

Per šešerius PlayStation gyvavimo metus kompanijos Sony Computer Entertainment America (SCEA) produkcija išties pasikeitė. Pirmosios didžiojo kompanijos kilimo gijos — Twisted Metal Black, Warhawk ir Final Fantasy Tactics žaidimai. Dabar pasaulis išvydo kūrinį, patvirtinantį SCEA sėkmės formulę — tai Disney's Peter Pan: Return to Never Land.

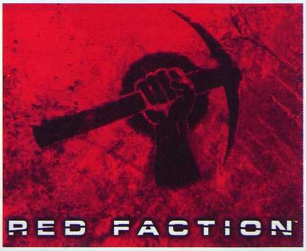
Sakoma, kompanijos žaidimų pavadinimų kolekcija perpildyta. Vis dėlto naujasis Peter Pan sugebėjo įsitvirtinti tarp SCEA geriausiųjų.

Be abejo, tai žaidimas vaikams. Kaip kitaip pavadinti Disnėjaus žaidimą... Štai kodėl taip greitai jį pamilome.

Return to Never Land žaidėjai turi galimybę valdyti vieną iš dviejų personažų: Peter Pan arba Tinker Bell. Čia galima sutikti ir kitų žymių herojų, pavyzdžiui, Captain Hook, Smee, the Lost Boys, Wendy bei jos dukrą Jane. Visi žaidimo lygiai animaciniai, spalvingi, be to, teikia praktinės naudos. Įveikus dvidešimt žaidimo lygių nusivilti tikrai neteks.

THQ ir Volition pristato Red Faction 2

Kritikai prognozuoja, kad 2002 m. žiemą tai bus geriausiai perkamas veiksmo žaidimas.



Sausio 25 d. kompanija THQ Inc. ir studija Volition pristatė dar vieną kūrinį PlayStation 2 sistemai. Džiaugdamiesi pranešame: Red Faction 2. Naujas žaidimas yra originalus, įspūdingas, tiesiog pirmosios versijos tobulybė. Kritikų išaukštintas Red Faction 2 pretenduoja tapti geriausiai parduodamu veiksmo žaidimu 2002m. žiemą.

Remiantis THQ duomenimis, 2001 metais pasaulyje buvo parduota daugiau nei milijonas Red Faction kopijų PlayStation 2 ir PC.

„Pribloškiantis Red Faction pasisekimas praėjusią vasarą leido THQ ir Volition atsidurti tarp geriausių originalaus turinio žaidimų PS2 konsolei kūrėjų", — džiaugėsi Brian Farrell, kompanijos THQ prezidentas. „Naujasis produktas tik įrodo, kad nesėdime rankų sudėję, o siekiame tobulėti."

Manoma, kad turėdamas patobulintą Geo-Mod variklių, leidžiantį žaidėjams strategiškai veikti ir naikinti žaidimo aplinką, Red Faction 2 siūlo kur kas daugiau galimybių nei pirmoji versija. Suvienijus kūrėjų patirtį ir naująsias technologijas buvo sukurtas naujas, originalus žaidimas, tikrai vertas jūsų dėmesio. Čia rasite žavią siužeto liniją, kerintį veiksmą, kruopščiai perteiktas grafines detales ir daugybę papildomų funkcijų keliems žaidėjams.

Red Faction 2 dizaino ir technologijų naujovės parodys, kokių aukštumų gali pasiekti veiksmo žanras, — sakė Mike Kulas, Volition prezidentas. — Geo-Mod varikliuko patobulinimai leis žaidėjams visapusiškai bendrauti su žaidimo pasauliu. Nuolat kintanti aplinka tampa neatsiejama žaidimo dalimi, o tai ir yra Red Faction 2 žavesys."

Intriguojantis žaidimo siužetas siūlo daugybę naujovių. Žaidėjai, naudodamiesi ginklais ir kitomis priemonėmis, turės atlikti paskirtas misijų užduotis. Bus galima valdyti įvairias transporto priemones, kautis kartu su elitinio būrio nariais. Daili grafika, auto-save funkcija, patobulintas priešo AI ir dinamiška aplinka — visa tai Red Faction 2.

Dar viena naujovė. Priedas, skirtas keliems žaidėjams, taip pat turi keturių asmenų išskyrimo ekrane funkciją (four-player split screen), kai kiekvienas gali kautis su skirtingu priešininku ar pasirinkti kitą žaidimo metodą.

Išvada: Red Faction 2 originalus, įspūdingas, tikrai naujas ir prašosi būti žaidžiamas.

PlayStation 2 bus parduodamas kartu su Metal Gear Solid 2

Didžiuodamasis pelnytomis gerbėjų simpatijomis, Konami žaidimas Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (MGS2) greitai bus pardavinėjamas kaip viena PS2 komplekto dalių.

Kompanija Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) visus metus stebėjo, kaip žaidimui sekasi. Akimirksniu išperkami tiražai, geri atsiliepimai, technikos išnaudojimo galimybės, kūrėjų originalumas — visa tai turėjo vieną pavadinimą — MGS2. Be abejo, toks žaidimas buvo deramai įvertintas. Beje, dabar jo laukia naujas išbandymas.

SCEE nutarė įteikti savo vartotojams išties pavasarišką dovaną: kovo 8 d. parduotuvių lentynose pasirodys naujas MGS2 rinkinys. Jį sudarys PlayStation 2 konsolė ir žaidimas Metal Gear Solid 2. Tokia diena pasirinkta neatsitiktinai. Nuo kovo 8 d. žaidimą Metal Gear Solid 2 bus galima oficialiai įsigyti Europos parduotuvėse. Naująjį MGS2 paketą rasite visose prekybos vietose Europoje, Viduriniuosiuose Rytuose ir Afrikoje. Rinkiniu bus prekiaujama dvi savaites.

Tik pernai pasaulį išvydęs Metal Gear Solid 2 jau dabar yra vienas geriausių žaidimų, kada nors sukurtų PS2 konsolei. Japonijoje ir JAV parduota daugiau nei 3 milijonai kopijų — tai tikrai nemenki skaičiai.

Kaip teigia Kunio Neo, Konami of Europe prezidentas, MGS2 — tikras šedevras. Kunio Neo džiaugiasi, kad jų kompanija talkina kuriant interaktyvų žaidimą.

Nors žaidimas Europoje pasirodo vėliau, tai tėra tik privalumas: mūsų žaidėjai galės naudotis trimis papildomais žaidimo režimais. Pirmasis — ypač sunkus žaidimo lygis (European extreme difficulty), antrasis — vaidmenų paskirstymo modelis, kur iš MGS 1 sugrįžta Ninja, trečiajame svarbu, kad liktum gyvas ir, gelbėdamas gyvybę, taptum didvyriu.

Atsižvelgiant į kompanijos Konami sukurto žaidimo populiarumą, norima išleisti apie 350 tūkst. naujų MGS2 rinkinių.

Metal Gear Solid — vienas iš žaidimų, leidusių suprasti, kas yra konsolė", — sako David Patton, SCEE rinkodaros skyriaus viceprezidentas. „Žaidimo paklausa pralenkė didžiausius mūsų lūkesčius, taigi pradėta kalbėti apie naują paketą. MGS2 išnaudoja visas PlayStation 2 galimybes. Esu tikras, žaidėjams nusivilti neteks. Naujokams galiu pasakyti, kad šis rinkinys — nepakeičiamas įvadas į videožaidimų pasaulį."

Perkamiausių žaidimų pasaulyje TOP–10

	PlayStation	PS2	Xbox
1	MADDEN NFL 2002	TONY HAWK'S PRO SKATER 3	HALO
2	TONY HAWK'S PRO SKATER 3	METAL GEAR SOLID 2: SOL	NFL 2K2
3	FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX	GRAND THEFT AUTO 3	MAX PAYNE
4	FIFA 2002	NFL 2K2	SSX TRICKY
5	FINAL FANTASY CHRONICLES	TWISTED METAL: BLACK	NHL 2002
6	MLB 2002	SSX TRICKY	MADDEN NFL 2002
7	TRIPLE PLAY BASEBALL	GRAN TURISMO 3	F1 2001
8	X-MEN: MUTANT ACADEMY 2	FINAL FANTASY X	PROJECT GOTHAM RACING
9	POINT BLANK	NBA STREET	TRANS WORLD SURF
10	DANCE DANCE REVOLUTION	MADDEN NFL 2002	NASCAR THUNDER 2002

Game Over (arba nebandykite to daryti namuose)

Family Game Pack

Kai nebėra gerų žodžių...

Žaidimas yra blogas. Žaidžiant pasiansą perkėlinėti kortas sunku. Kelių žaidėjų režimas leidžia pasirinkti tik Blackjack ar stalo žaidimus. Nėra netgi domino, nes kūrėjai nesuprato, ką reikia padaryti, kad nesimatytų priešo turimų kauliukų. Žaidžiant keliese negalima pasirinkti nei videopokerio, nei panašių žaidimų. Žodžiu, kai žaidžia šeima, galima užsirašyti taškus ant popieriaus ir vėliau juos palyginti. Taip pat du žaidėjai negali žaisti „širdžių", nes... Tiesiog šiaip, be priežasties. Smagu.

Grafika yra bloga. Tekstus įskaityti sunku, grafika nekokybiška. Trimačių veikėjų beveik nėra. Blogiausia, kad dėl to žaidimas tiesiog ilgiau kraunasi.

Garsas nėra blogas, bet jis nėra išsigelbėjimas, kai visa kita nervina.

Šis žaidimas suerzins visus žaidėjus. Tiems, kas nori su šeima ir vaikais praleisti laiką žaisdami, geriau sulošti tikromis kortomis ar pažaisti stalo žaidimus.

Vertinimas 2

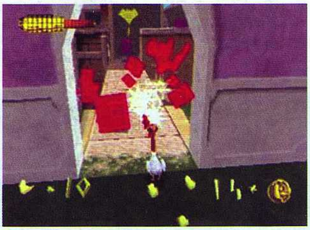
Mort the Chicken

Nekenčiate savo vaiko ir norite jį nubausti? Turime jums idealią dovaną!

Kas yra Mort the Chicken? Matyt, retas kuris žino. Mort — žaidimo, skirto jauniems žaidėjams, herojus. Tai viščiukas, turįs ypatingų galių: Mort privalo išgelbėti kitus viščiukus, kuriuos pagrobė paslaptingos būtybės iš kitos planetos. Jums patinka?

Tai žaidimas vaikams, taigi jo paprastumas pateisinamas. Kūrėjų manymu, tik didelis išsprogusiomis akimis viščiukas ir gali turėti tokių tikslų. Problema ta, kad valdyti žaidimą itin nepatogu, o nenormaliai judanti kamera suerzins visus žaidėjus.

Žaidime daugybė skirtingų priedų, suteikiančių galios ir kitų savybių. Yra



keli gražiai sukurti lygiai, galvosūkiai taip pat sukurti galvojant apie vaikus. Deja, to neužtenka, kad žaidimo įvaizdis taptų geresnis.

Mort the Chicken išvaizdos pagirti negalima. Kadrų dažnis baisus, modeliai silpni, aplinkos piešiniai prastos kokybės, daugybė trukčiojimų. Žodžiu, išties prastas Playstation pavyzdys.

Garso takelis idealiai tinka žaidimui apie viščiukus. Ausyse ima spengti nuo cypsėjimo ir kitų garsų, kuriuos skleidžia viščiukai. Taigi ir apie garsą negalime pasakyti nieko gero. Balsai įgarsinti prastokai, o foninė muzika ima nervinti jau pirmame lygyje.

Vertinimas 2,5

Godai Elemental Force (PS 2)

Surink penkis elementus ir būsi nenugalimas nindzė!.. Na, bent jau planas toks.

Išvertus iš japonų kalbos, godai reiškia „penki dideli". Šio žaidimo godai — penki senoviniai elementai: žemė, vėjas, ugnis, vanduo ir... tuštuma.

Mačiusiems keletą filmų apie ninzes, žaidimo istorija tikrai bus girdėta. Blogiečio Akunin — Tuštumos Nindzių valdovo — vadovaujami kariai užpuola ir nužudo karalienę. Laimei, sugrįžęs karalius šią ataką atremia, o Meistras Šo pabėga su karaliaus sūnumi Hiro ir išgelbėja jo gyvybę. Po daugelio metų Hiro sužino tiesą: jam tenka įveikti penkių elementų magiją ir sustabdyti blogąjį Akunin. Tradicinė Rytų pasakėlė apie gėrį ir blogį.

Žaidžiant reikia įveikti elementų lygius. Visi elementai turi po kelis lygius, kuriuos įveikęs Hiro gauna šį tą ypatingo, pavyzdžiui, apsauginį vėjo barjerą, ugnies atakų ir panašiai. Taip pat jis išmoksta magijos. Padedamas įvairių burtų, Hiro gali geriau kovoti su priešais. Bėda ta, kad burtus reikia pasirinkti meniu: renkantis žaidimas nesustoja, kaip įprasta, todėl dažniausiai tenka kęsti, nes priešai nesiliauja atakavę.

Ginklų žaidime daug. Hiro, kurio rankos iš pradžių tuščios, kovodamas su priešais gauna vis naujų ginklų. Ginklai susidėvi, tad nuolat reikia naujų.

Bene didžiausia problema — Hiro šuoliai. Užuot šokinėjęs, jis sklando ore. Tai keista, be to, sunku valdyti. Blogiausia, kad paprastai šokinėti ant sienų ar dar ko nors Hiro negali — visada reikia „perskristi" kliūtis.

Žaidime palikta nemažai klaidų. Stringa ir durys, ir daugelis kitų judančios aplinkos dalių. Žaidimo siužetą keičia animaciniai intarpai, kuriuos žiūrint jus puola ir doroja priešai. Keista.

Godai išties prasti. Veikėjų dizainas baisus. Žiūrint į aplinką, nematyti jokių Rytų šalies kultūros pėdsakų. Kadrų dažnis lėtas, kamera kartais stringa. Dar blogiau: kartais ji įlenda į sieną, pakyla aukštai į orą (vaizdas kaip GTA2) ar iškrečia ką nors panašaus.

Muzika visai nieko. Gražios Azijos temos, jokio Rytų ritmo. Tačiau balsai siaubingi. Kartais tiesiog neįmanoma suprasti, kokia kalba šneka Hiro.

Godai Elemental Force blogas. Jis atrodo blogai, garsai blogi, žodžiu, tiesiog bloga žaisti. Be to, tai bene blogiausias Rytų kultūros reprezentantas. Atrodo, jį sukūrė žmonės, matę visus tris „Vėžliukus Ninzes", bet nieko nežinantys apie Rytus.

Vertinimas 2,5

Skaityti pradėkite ČIA

Ne vienas skaitytojas laiškuose mini du dalykus:
1. Prašo aprašyti senesnius žaidimus.
2. Mano, kad žaidimai vertinami neteisingai, nes tame pačiame numeryje lyginami tiek seni, tiek nauji žaidimai.

Šio straipsnio tikslas — išpildyti pirmąjį prašymą, be to, antrosios pastabos autoriams įrodyti, kad geri PlayStation žaidimai visada yra geri, nesvarbu, kada jie sukurti. Norint šį teiginį įrodyti, ypatingų argumentų nereikia: konsolė nuo pirmosios jos egzistavimo dienos beveik nepasikeitė, taigi visų PS žaidimų kūrėjų galimybės visais laikais buvo tokios pačios. 1998–1999 metais buvo sukurta keliasdešimt žaidimų, kurie ligi šiol neturi lygių. Šio numerio tema — skambiai ir patriotiškai pavadintas žaidimas Medal of Honor. Kadangi naujausioji žaidimo (Medal of Honor: Allied Assault) versija skirta tik PC sistemai, apie ją beveik nekalbėsiu, tačiau išsamiai aptarsiu pirmuosius du MOH žingsnius PlayStation pasaulyje, taip pat papasakosiu apie žaidimo ateitį, nes ji susijusi su PS2.

Pirmoji MOH dalis pasirodė 1999 lapkričio vienuoliktą dieną. Jos tėveliai — DreamWorks Interactive ir Electronic Arts. Nei tada, nei dabar PS negali pasigirti šaudyklių pirmojo asmens akimis gausa, beje, kokybiškus šio žanro žaidimus vis dar galima suskaičiuoti ant pirštų. MOH buvo kitoks, žaibiškai įsitvirtino topų viršūnėse ir nenoriai užleido savo pozicijas. Neaišku, kodėl DreamWorks pasirinko būtent Antrojo pasaulinio karo metus. Gal juos sužavėjo PC žaidimo Commandos sėkmė, gal Styvenas Spylbergas nusprendė, kad Rajaną galima išgelbėti ne tik žiūrint filmus, bet ir žaidžiant kompiuteriu. Galbūt jiems tiesiog įgriso žaidimai apie ateivius ir teroristus. Aišku, žaidimo atsiradimo priežastys nėra tokios svarbios. Svarbu, ar kuriant MOH serijos žaidimus buvo stengtasi. Tos pastangos nenuėjo veltui. Apie visa tai — šio numerio tema.

ĮSILEISKITE KARĄ Į SAVO NAMUS...

Medal of Honor

Žvalgyba...

GoldenEye 007 — žaidimas, įrodęs kad PlayStation konsolė ir šaudyklės pirmojo asmens akimis puikiai sutaria. Visi, kas namuose turi konsolę ir mėgsta pašaudyti, turėtų įsigyti šį žaidimą. Tik Džeimsas Bondas buvo priverstas šlovingąją kiečiausiojo vietą užleisti leitantui Džimiui Patresonui.

Pirmosios šlovės minutės

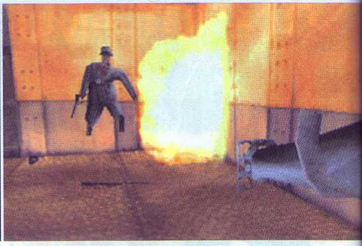
Medal of Honor — vieas iš tų žaidimų PlayStation istorijoje, kurių pavadinimus reikėtų rašyti auksinėmis raidėmis. Pirmą kartą pamatęs žaidimą, pamaniau, kad DreamWorks sugebėjo filmą „Gelbstint eilinį Rajaną" paversti puikiu žaidimu. Tai, jog žaidimas tapo populiarus, įrodė, kad ne visos šaudyklės turi būti apie šnipus arba ateivius ir kad tikrai galima sukurti gerą istorinį žaidimą PlayStation konsolei (ne vienas PC gerbėjas tuo metu man pavydėjo šio žaidimo, nes pirmosios dvi MOH dalys buvo išleistos tik PlayStation konsolei).

Žaidimą patogu valdyti, nepriekaištingas priešininkų AI, puiki grafika, tobulas garsas ir itin įdomus, tikrais istoriniais faktais pagrįstas siužetas.

Žaidimą pradėsite kaip naujas OSS (Office of Strategic Services) rekrūtas — leitenantas Džimis Patersonas, užverbuotas, kad atliktų keletą itin svarbių ir pavojingų užduočių. Visas žaidimo siužetas pagrįstas Antrojo pasaulinio karo įvykiais (ir ne tik siužetas: visi taškeliai ir poligonai dvelkia penktojo dešimtmečio pradžia). MOH nėra šaudyklė iki kaulų smegenų, nes žaidime yra daugiau nei 20 lygių ir ne visuose juose teks aklai šaudyti. Užduočių yra visokių: ir „nužudyk juos visus", ir „prasibrauk nepastebėtas ir padėk bombą". Visas misijas pradeda trumpi filmukai apie numatomą taikinį (nežinantieji sužinos, ką reiškia Greta ar vilkų ruja, ką, vykstant karui, veikė Panzer brigados ir galingasis aštuonetas), o baigia filmukai apie tai, kaip taikinys buvo sunaikintas.

Ginkluotė tokia, kokia tuo metu buvo iš tikrųjų. Arsenalas parenkamas pagal misiją: kai į kovą vykstate iš gimtųjų namų ir turite kur dėti ginklus, be abejo, gaunate Tompsoną, BAR (Browning Automatic Rifle) porą granatų ir M1 Garand. Šnipinėdami turėsite pasitenkinti paprastu Colt 45 ar vokišku „šmaizeriu". Žinoma, yra snaiperio šautuvų ir stacionarių kulkosvaidžių — retkarčiais ir jais malonu pasinaudoti. Naudodamiesi šiais ginklais, stebėkite šovinius: ginklui užtaisyti reikia kelių sekundžių — tuo metu jūs esate pažeidžiami. Beje, baigiasi ir priešų šoviniai, žinoma, ir priešai nori sąžiningai užsitaisyti savo ginklus. Visos paleistos kulkos palieka žymių sienoje, tačiau šautuvo išmetamų gilzių nematyti. Tiesa, girdėti, kaip gilzės krenta ant žemės. Atvirai kalbant, daugiau nei užtenka vien tik šito garso. Su priešais bendraujama ne tik šaudantis. Kartais (šnipinėjant) tenka stabtelti ir persimesti keliais žodžiais su sargybiniu ar patruliais.

Žaidimo AI irgi puikus. Suskambėjus aliarmo signalui visi arčiau esantys naciai skuba padėti draugams, dengia vieni kitus uraganine ugnimi, žodžiu, pliekia tol, kol draugai nepasislepia už kampo ar kito objekto. Susidūrę vokietukai klaupia ant kelių, gula ant žemės, šokinėja iš šono į šoną, meldžia pasigailėti arba meta atgal jūsų ką tik jiems numestas granatas. Žodžiu, priešai daro viską, kad liktų gyvi ir kuo labiau jus nuskriaustų. Sužeisti priešai visada šliaužia į priedangą, kad jų nekliudytų kulkos, tada išdavikiškai išsitraukia pistoletą ir šaudo jums į nugarą. Beje, naciams dažnai talkina šunys, puolantys visus, kurie nekvepia vokiečiais. Aviganis, pastebėjęs granatą, griebia ją dantimis ir kaip kamikadzė atlekia pas jus. Taigi priešininkai gyvi ir gana protingi. Patikėkite manimi, kautis su jais įdomu. ▶



Smagu, kad pasibaigus misijai gaunate ataskaitą apie tai, kokiu ginklu dažniausiai naudojotės, kiek šūvių šovėte, kiek ir kur pataikėte (skaičiuojama taip: galva, krūtinė, kairioji ir dešinioji koja, kairioji ir dešinioji ranka, pilvas). Be to, pagal nuopelnus gausite ir pravardę, pavyzdžiui, „galvų medžiotojas", „bulvių traiškytojas", „rankų ištaškytojas" ir t. t. Visus lygius galima įvertinti viena–trimis žvaigždutėmis. Už visus lygius galima gauti po medalį: reikia, kad daugiau nei 75 proc. lygio misijų būtų apdovanotos trimis žvaigždutėmis. Jei įveiksite visus lygius ir surinksite po tris žvagždutes, būsite apdovanoti papildomu medaliu „DreamWorks Interactive Medal of Valor". Dėl šio medalio išties verta pasistengti: klausantis sveikinimo žodžių ir žaidimo kūrėjų palinkėjimų, apėmė begalinis pasididžiavimas.

Vienintelis trūkumas

Valdymas. Deja, jis nėra tobulas. Valdyti patogu, bet... Kol reikia tik lakstyti ir šaudyti, problemų nedaug, tačiau tais momentais, kai norisi sustoti ir stovint vienoje vietoje, tvirtai prispaudus šautuvą, vienu įkvėpimu (kaip Jurijus Zaicevas) nušauti penkis patrulius vokiečius, mums nepavyksta. Išgirdę šūvį vokietukai reaguoja žaibiškai, šautuvas į mygtukų paspaudimus reaguoja pernelyg lėtai. Dėl šios priežasties snaiperio šautuvą galima naudoti tik tada, kai taikinyje yra tik vienas priešas, nes snaiperio šautuvo taikiklis juda dar lėčiau.

Tamsos karalija

MOH yra tamsus žaidimas, nes daugelis veiksmų vyksta naktį. Atvirai šnekant, lygių dizainas ne pats gražiausias, bet autentiškas, yra visos reikalingos detalės. Kad ir kaip ten būtų, monotoniją (jos priežastis — slogūs ir panašūs lygiai) kompensuoja priešų dizainas. Yra daugybė priešų rūšių: ir eilinių „hansų" ir SS šturmbanfiurerių. Visi jie vilki autentiškas uniformas, turi visas priklausančias smulkmenas. Antra vertus, dizaineriai pasistengė ir šlifuodami nacių judesius: kartais tiesiog smagu stebėti, kaip jie bėgioja, mojuoja rankomis rodydami, kur saugu, o kur šaudau aš, kaip jie vieni kitiems komanduoja, kaip miršta ar krenta iš balkonų. Tik pradėjęs žaisti pastebėjau, kad sutikęs vienišą vokietį imu eksperimentuoti: kas būtų, jei šaučiau į koją? Aha, jis nepaeina, bet puikai šaudo atsiklaupęs. Kas būtų tada, jeigu šaučiau į galvą? Aha, numušiau šalmą, o jis, apkvaitęs ir apimtas šoko, ropoja... Eksperimentuoti galima ilgai: tai smagu, gražu, tiesiog rekomenduotina :-).

Karas jūsų namuose

Garso efektai ir muzika šiame žaidime bene geriausi iš viso to, ką esu girdėjęs žaisdamas PlayStation žaidimus. Vokiečiai kalba vokiškai, yra kelios balso rūšys, be to, riksmai ir pokalbiai puikiai perteikia emocijas. Visa tai padėjo man žaisti: nors vokiškai nieko „nekertu", visada suprasdavau, kada reikia pateikti dokumentus, kada vokiečiams riestą, kada jie bijo, kada maldauja pasigailėti ir kada, pasislėpę už kampo, rezga planus, kaip išrūkyti mane iš namelio ar kitos priedangos. Specialieji efektai nuostabūs. Tik garso efektams turime dėkoti, kad savo kailiu jaučiame, kaip priešų kūną varpo visos mūsų paleistos kulkos. Ginklai kalena kaip tikri, granatos sprogsta griausmingai. Nugriaudėjus sprogimui dar ilgai girdėti byrančio tinko garsai. Iš tunelio atsiliepia aidas, miškuose ir pievose ošia medžiai, siaučia vėjas, čirena svirpliukai. Puiki tiek žaidimo garso efektų technika, tiek estetika.

Maiklas Giačino sukūrė muziką būtent šiam žaidimui. Žaidime yra 17 originalių orkestro atliekamų kūrinių. Muzika yra puikus Antrojo pasaulinio karo metų fonas, užkaitina kraują, įsuka žaidėją į įvykių sūkurį. Beje, puikūs ne tik paties žaidimo, bet ir žaidimo meniu garsai.

Ar jau galima vadinti klasika?

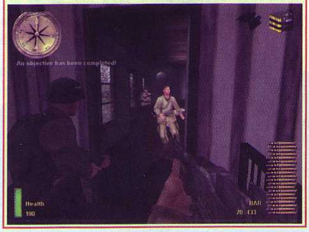
Ir taip, ir ne. Viena vertus, žaidimas dar nėra toks senas, kad vadintume jį klasikiniu. Kita vertus, atsižvelgdami į tai, jog PlayStation saulė leidžiasi, užleisdama vietą naujos kartos konsolėms, Medal of Honor galime vadinti klasikiniu žaidimu, kurį privalo turėti visi pašaudyti mėgstantys žaidėjai.

Tiems, kam įdomu MOHAA

Naujausia MOH žaidimo serijos dalis Medal of Honor Allied Assault pasirodė vos prieš porą mėnesių. Tačiau ši dalis skirta tik PC sistemoms, be to, kūrėjai jau nebe DreamWorks, o 2015 studios. PC gerbėjai labai šiltai sutiko MOHAA, taigi žaidimas populiarumu nesiskundžia. Kuriant žaidimą buvo panaudotas Quake III grafikos varikliukas.

Iš esmės beveik visa medžiaga, naudota kuriant MOHAA misijas, mums jau pažįstama iš MOH žaidimų. Tačiau yra ir keletas naujų elementų, omenyje turiu misijas Normandijoje.

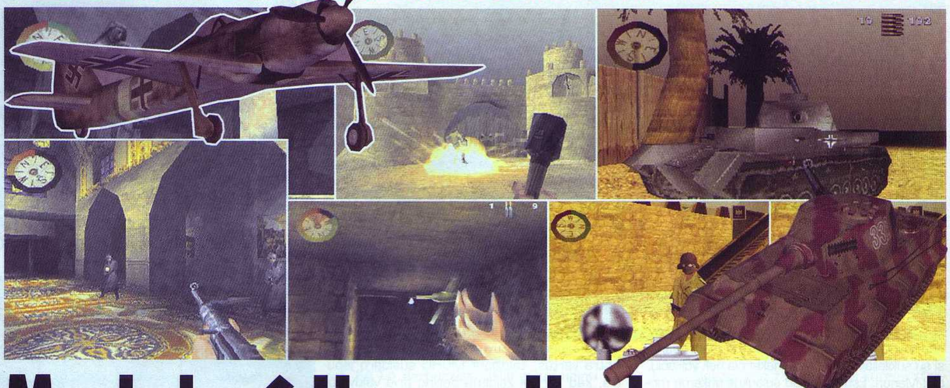
MOHAA žaidėjai valdo leitenantą Pauelį, kuris tarnauja tai pačiai OSS. Šios dalies siužetas beveik nesikerta su PS konsolės žaidimų serijos siužetais.



VA			Galutinis balas
Grafika:	pasaulis pilkas, bet juk vyksta karas...	7	8
Garsas:	originalus, tikroviškas ir labai malonus ausiai	10	
Valdymas:	kiek šiurkštokas, be to, personažas reaguoja lėtokai	8	
NUOSPRENDIS:	pirmas blynas neprisvilo		Hitas

Karo apžvalgininkas Artojas

PASIDUOTI, BENDRADARBIAUTI AR... PASIPRIEŠINTI?



Medal of Honor Underground

Priešo pozicijų apšaudymas...

2000 spalio 27. Dramatiška ir labai „protinga" šaudyklė pirmojo asmens akimis grįžta (ne kaip tęsinys, o kaip įžanga :-)). Reikia pasakyti, ji verta kiekvieno šūvio.

2000-aisiais paskubėjusieji nurašyti PSone žaidimus pasielgė žiauriai ir nesąžiningai. DreamWorks ir EA pristatė pasauliui naują šaudyklę Medal of Honor: Underground (MOHU). Žaidimo veiksmas vyksta 1939 metais, iškart po to, kai fašistinė Vokietija užkariavo Prancūziją. Į žaidėjų rankas kūrėjai atidavė narsią moterį Manon Batis, per atsitiktinumą patekusią į Prancūzijos pasipriešinimo armiją (la resistance), o po to — ir į OSS (Office of Strategic Serfices) akiratį. Žaidimas prasideda ir baigiasi viename gražiausių pasaulio miestų — Paryžiuje, tačiau žaidimo viduriukas — tai kelionės po Graikiją, Vokietiją, Italiją ir t. t. Nepaisant to, jog pirmoji MOH dalis buvo puiki, ir atrodė, kad beveik nėra ką tobulinti, antroji dalis vis dėlto dar geresnė. Apie naujoves ir pabandysiu papasakoti.

Viva la Resistance

Pirmas ir įspūdingiausias žaidimo patobulinimas — lygių aplinkos pakeitimas. Palikęs tamsiuosius MOH tunelius ir fortus, MOHU veiksmas persikelia į daug šviesesnę ir malonesnę aplinką (akivaizdu — Pietų Afrika ir Graikija). Be to, kūrėjai pasirūpino visai nauja žaidimo istorija, kuri tik šiek tiek siejasi su MOH siužetu. Kaip jau minėjau, žaisdami valdysite Manon, moterį, pasirinkusią karą ir pasiryžusią už gerį paaukoti savo gyvybę. Žaidimo siužetas itin įdomus, nes visi įvykiai arba stebuklingai išnykę iš istorijos vadovėlių, arba traktuojami kaip nereikšmingi. Bet visa tai buvo: ir prancūzų moterys su „šmaizeriais", ir bombomis apraizgytas Paryžius nėra kūrėjų pramanas. Be abejo, yra ir mistiškesnių misijų, susijusių su Heinricho Himlerio psichikos pakrikimais. Istorikai vis dar tiria keistą Himlerio polinkį į spiritizmą, aiškinasi, ar jis tikrai bendravo su dvasiomis, ar tikrai buvo įkūręs savitą karaliaus Artūro laikų ordiną. Žaidime jums teks susikauti su Himlerio patikėtiniais, apsikarsčiusiais riterių šarvais.

Žaidime yra daugiau nei 22 lygiai, sudarantys 7 misijas. MOHU kiek mažiau šaudoma, tačiau daugiau stealth lygių. Iš pirmo žvilgsnio atrodo, kad MOH ir MOHU beveik nesiskiria, tačiau pradėjus žaisti iš karto matyti, kad daug kas patobulinta. Maloniausia, kad pagerėjo interaktyvumas ir AI.

Kitaip nei MOH, šį kartą vokietukai tykos jūsų iš tikrųjų gerai pasislėpę. Atsirado įvairių proskynų, nepastebimų siaurų gatvelių ir pan., kur jūsų tyko būriai priešų. Vokiečių snaiperiai taip pat kruopščiau pasirenka pozicijas: slepiasi balkonuose, butuose, ant stogų, medžiuose, kalnų tarpekliuose ir t. t. Įsidėmėjau snaiperį, užsiropštusį ant devynaukščio viešbučio stogo — tokioje vietoje sunku jį pastebėti. Dar sunkiau jį iš ten iškrapštyti. Bet kaip gražiai ir ilgai vaikinukas krito... Verta pamatyti. Kaunantis mieste priešas pasislėpęs palaukia, kol jūs praeisite, o paskui iššoka pro langą ir puola iš pasalų. Trumpiau tariant, tokių pokštų PlayStation žaidimuose itin mažai, o gaila.

Faktai

Prancūzijos moterys II pasauliniame kare (Marija Madelain Forkad)

Marija Madelain Forkad iki karo buvo generalinė vienos Paryžiaus leidybos firmos sekretorė. Prasidėjus Prancūzijos pasipriešinimo judėjimui, La Resistance lyderis (slapyvardžiu Navarre) paprašė Marijos pagalbos koordinuojant žvalgybos tinklą. Marija pasipriešino sakydama: „Navarai, aš tik moteris!" „Tai dar viena puiki tavo savybė, — šyptelėjo Navaras, — vokiečiai beveik neįtarinėja moterų."

Matyt, šis argumentas įtikino Forkad, ir ji ėmėsi vadovauti žvalgybos tinklui kodiniu pavadinimu „Alliance". Būtent jai reikia dėkoti, kad beveik 3000 sąjungininkų agentų sugebėjo patekti į Prancūziją ir surinkti reikiamus žvalgybos duomenis. Prieš prasidedant D dienai, Marija Madelain Forkad pateikė britams išsamią ataskaitą apie vokiečių gynybinius įtvirtinimus Normandijoje.

Tačiau Marija Forkad nebuvo vienintelė moteris. Keli tūkstančiai moterų (namų tvarkytojos, studentės, prostitutės ir pasiturinčios tituluotos moterys plaukte plaukė į pasipriešinimo judėjimo būstines) dalyvavo partizaniniame kare. Pagrindinės jų pareigos: pasipriešinimo spaudos leidyba, pabėgėlių slėpimas, žinių perdavimas, atsitraukimo linijų dengimas. Ne viena moteris prisijungė prie kovos būrių ir kovėsi su okupantais. Daugelis jų žuvo, taip ir nesulaukusios Prancūzijos išvadavimo, daugeliui buvo pasiūlytos aukštesnės pareigos. 1941 lyderis Navaras buvo suimtas. Marija Madelain Forkad užėmė jo vietą.

▶ Žaidžiant Graikijoje dar smagiau, nes Manon kovoja prieš vokiečius, kurie tuo metu kaunasi su sukilėliais, o sukilėliai nekenčia tiek vokiečių, tiek Manon. Esmė ta, kad sulaukus tinkamo momento mūšį galima laimėti vos porą kartų iššovus. Deja, įsivėlus į kovą ne laiku pakliūvama į kryžminę ugnį, ko nepalinkėčiau netgi priešui.

Įspūdingiausi, žinoma, paskutiniai lygiai, kai jums talkina La Resistance judėjimo nariai. Smagu kovojant jausti draugo petį, tačiau norint, kad tas petys būtų šalia, bent jau porą minučių tenka pamiršti egoizmą ir kautis drauge: visi už vieną, vienas už visus.

Priešų AI patobulintas, bet omenyje turime tik taktiką. Kūrėjai išmokė vokiečius kariauti taip, kad norint gauti paždėtąjį Medal of Valor with Clusters tenka nuoširdžiai paplušėti. Kaip ir pirmoje MOH dalyje, vokiečiai tūpčioja, bėgioja ir šokinėja, tačiau dabar jie — komanda. Visada atsiranda vienas Hansas, pridengiantis atakuojančią minią, be to, AI valdomi personažai suprato, kam jiems duotos granatos. Trumpiau tariant, kai užverda aršus mūšis, vokietukai ginasi taip, kaip priklauso. Žaidėjas visada žinos, su kuo kovoja, nes skiriasi priešų ginkluotė ir pasirengimas. Kad atsipalaiduotumėte, siūlome paplepėti su Paryžiaus policijos būriu, o tie, kas nori tikro mūšio, galės rinktis vieną iš trijų ypač aršių grupuočių: SS smogikus, specialiąją kalnų diviziją arba panzergrenadierius (turi panzerfshrekus; juos dengia tikros važiuojančios „Panteros"). Va ir prasitariau: pagrindinė MOHU naujovė —važiuojantys tankai. Ir ne tik tankai. Jums virš galvos skraidys Stukos, miškuose jus vaikysis motociklai su lopšiais ir mg42 kulkosvaidžiais. Žinoma, tai dar ne visos jūsų laukiančios naujovės, taigi tie, kas neišbandė MOHU, būtinai turėtų pabandyti.

Moters rankų švelnumas

Po vieną garbės medalį įteikčiau ir tiems kūrėjams, kurie atsakingi už valdymą. MOH valdymas buvo bene silpniausia grandis. Žaidžiant MOHU beveik nekyla jokių valdymo problemų. Manon į komandas reaguoja daug sparčiau nei Džimis, be to, jos judesiai plastiškesni, ginklas juda švelniai ir tolygiai. Tiesa, vis dar nesutvarkyta šokinėjimo funkcija, tačiau snaiperio šautuvu naudotis daug smagiau. Antra vertus, žaidžiant MOHU susidaro įspūdis, kad kūrėjai žaidimą derino prie valdymo. Tiesiog ir lygių dizainas, ir priešo pozicijos tokios, kad žaidėjai nereikalauja iš valdymo pultelio daugiau, nei jis sugeba. Na, pavyzdžiui, sutikus gatvėje iš karto tris vokiečius, laimėti būtų sunku, nes ginklo vamzdis vis dar juda lėtokai, bet jei akimirksniu išanalizuojate situaciją, labai greitai galima įvertinti priešo pavojingumo lygį. Vienas būtinai užtaisys šautuvą, kitas pasistengs pasislėpti artimiausiame skersgatvyje, o trečias taikysis. Visų pirma nukertame tą, kuris taikosi, po to tą, kuris užtaisinėjo, tada laukiame, kol išlįs trečiasis. Daugiau bėdų su valdymu kyla kovojant prieš kulkosvaidžių lizdus. Tada norisi greičio, bet nei kūrėjai, nei pultelis negali mums to pasiūlyti. Ką gi... Gerai ir be jo.

Senas naujas

Kuriant MOHU buvo panaudotas šiek tiek patobulintas MOH variklukas. Ypač pasikeitė apšvietimas ir spalvos. Dabar visada matysite, kur einate, nes lygiai labiau detalizuoti, apšviesti, lengviau viską įsiminti. Žaidimo lygiai buvo kuriami labai kruopščiai. „Vaikštinėdamas" po Paryžių pasikviečiau žmogų, kuris neseniai lankėsi Prancūzijos sostinėje. Nors ir keista, jis pasakė, kad Paryžiaus aplinka, gatvės žaidime pavaizduotos 70 proc. tikslumu. Tai nenuostabu, nes po karo Paryžius keitėsi: kai kuriuos namus atstatė, kai kuriuos nugriovė. Nuostabūs MOH meniu langai pasikeitė, bet vis tiek yra originalūs, malonu į juos žiūrėti.

Garsas per daug nepasikeitė, atsirado keli papildomi kūrinėliai, be to, girdėti daugiau foninių garsų. Žaidimo garso takelį įrašė tas pats Maiklas Giačino.

Šie automatai yra tikri ir veikiantys II pasaulinio karo reliktai. MOH serijos kūrėjai šaudė visais, norėdami, kad valdymas, garsas ir patiriamas malonumas būtų kuo tikresni... Iš kairės į dešinę: BAR, Thompson, Sten ir MP. ▶

Grafika:	nebuvote Paryžiuje?! Keliaukite su MOHU, bus malonu	**9**	Galutinis balas **9**
Garsas:	Maiklas Giačino — Dievas... MOHU muzikinė tema dieviška	**10**	
Valdymas:	daug jautresnis, geriau reaguoja, malonesnis nei MOH	**9**	
NUOSPRENDIS:	Viva La Resistance, Viva MOHU		Hitas[2]

Po Paryžių su MP šlaistėsi Artojas

Medal of Hon

EA LA (anksčiau *Dreamworks*) vyrukai jau paskelbė galutinę *Medal of Honor Frontline* (*PS2*) išleidimo datą — 2002 liepos 4-ta (tą pačią dieną prieš keturiasdešimt metų sąjungininkai išsilaipino Normandijoje). Nukrypsiu nuo temos, bet paminėsiu, kad 2001 kovo 6 dieną San Franciske Medal of Honor garbei *EA* surengė neplanuotą renginį. Renginio tikslas — masinės informacijos priemonėms pristatyti du naujus žaidimus *PS2* konsolei — *Medal of Honor Frontline* ir *Medal of Honor Fighter Commander*. Per renginį taip pat buvo paskelbta, kad *MOHF* pasirodys 2002 vasarį. Nuoširdžiai tikiuosi, kad žaidimo pasirodymas atidėtas siekiant žaidimą patobulinti...

Ko galime tikėtis iš *MOHF*?

Kūrėjai jau ne kartą minėjo, kad jiems be galo malonu kurti žaidimą *PS2* konsolei. *MOH* gerbėjams jie pažadėjo dar realistiškesnius lygius, dar kruopštesnes priešo detales, dar aršesnius mūšius ir tokį pat tikrovišką ir teisingą žaidimo stilių.

MOH Frontline žaidėjai vėl susitiks seną pažįstamą Džimį Patersoną. Jis ir toliau dirbs su *OSS*, tačiau šįkart *OSS* nariai, užuot tik nurodinėję, ką daryti, ir patys dalyvaus mūšiuose. Visos žaidimo misijos — tai kelias į tikslą, o tikslas — rasti ir nuvaryti superslaptą vokiečių lėktuvą *HO-IX*. Patersonas ir komanda, nuvarę lėktuvą, gali išgelbėti šimtus, gal net tūkstančius gyvybių.

Dar viena naujovė — nekalti praeiviai. Patersonas ir komanda ne tik aršiai kovos su naciais, bet ir regs slaptas operacijas, ketindami prasiskverbti už priešo linijų. Lygiai miestuose ir gyvenvietėse turės daug alternatyvinių kelių, tad žaidėjas privalės pasirinkti vieną — saugiausią ir optimaliausią. Kuo tyliau prasibrauti, kuo daugiau

...or Frontline
Ataka (PS2)

nukauti priešų, kuo mažiau nekaltų aukų...

Ši naujovė ištaiso seną *MOH* klaidą: ankstesni žaidimai siūlė tik vieną teisingą ir įveikiamą kelią. Jokių alternatyvų, fantazijos ar strategijos nebuvo. Žodžiu, vieno trūkumo nebėra. Jį „glaistant" padirbėta sąžiningai, nes einant skirtingomis gatvėmis galima įveikti ne tik lygius. Strategiškai pamąsčius teks duoti nurodymus savo būriui. Pavyzdžiui, savo vaikinams galite įsakyti, kad sėlintų į priešo užnugarį ir sunaikintų vadus. Tada, pasinaudoję priešo stovykloje kilusiu sąmyšiu, smokite iš kitos pusės. Kitas variantas toks: tykiai sėlinkite ir grobkite priešo teritoriją pamažu, tyliai ir metodiškai nukenksmindami sargybinius... Tiems, kam nuobodu, gali bėgti, rėkti ir pleškinti į visas puses: viena vertus, pasirodysite, kur esate, kita vertus, įbauginsite užsnūdusį priešą. Kūrėjai žada kautynes, kokių dar nebuvo nė viename *MOH* serijos žaidime.

Kaip jau minėjau, žaidimą sudarys ne tik šaudymo misijos. Sekdami *MOH* ir *MOHU* pėdomis, kūrėjai patobulino *stealth* misijas. Jie netgi sukūrė porą lygių, kuriuose apskritai draudžiama šaudyti. Vietoje ginklų bus išduodami aprangos komplektai, padirbti pažymėjimai ir t. t.

Visų misijų pagrindas — tikri įvykiai. Siekiant pagrindinio tikslo, teks atlikti keletą ne tokių svarbių darbelių, būtent: išminuoti Nidžmegeno tiltą, išgelbėti į nelaisvę patekusius *OSS* agentus, pagrobti šarvuotą SS traukinį ir t. t.

Nemažai dėmesio kūrėjai skyrė ir ginkluotei. Patersonas galės naudotis visais standartiniais sąjungininkų ir vokiečių ginklais, taip pat snaiperio šautuvu *Springfield*, *Panzershrek* raketsvaidžiu, stacionariu MG42 kulkosvaidžiu ir visų pamėgtu B.A.R.

Kūrėjai išnaudojo visas *PS2* galimybes: sukūrė puikų realaus laiko apšvietimą, prikišo nagelius ir prie architektūros. Garso efektai taip pat turėtų būti puikūs: juos kūrė AIAS laureatas Erikas Kraberis. Garso takelis — mums jau pažįstamo Maiklo Giačino darbo vaisius.

Žodžiu, aš, kaip tikras *MOH* gerbėjas, skaičiuoju dienas ir kantriai laukiu naujosios dalies, tikėdamasis, kad kūrėjų pažadai nenueis perniek. Kol kas viskas, kuo galime pasidžiaugti, yra būsimo žaidimo paveikslėliai (vis geriau nei nieko :-)). Kai tik *MOH Frontline* pasirodys parduotuvėse, mūsų žurnale rasite daugiau informacijos.

Medal of Honor Fighter Commander
Kitoks MOH (PS2)

Kurdami Medal of Honor Fighter Commander, EA LA darbuotojai tikisi supažindinti žaidėjus su karo veiksmais Ramiajame vandenyne. Tiesa, faktai pateikiami kiek kitaip nei ligi šiol. MOHFC jau nebe šaudyklė pirmojo asmens akimis, tad žaidėjams neteks vaikščioti pėstute. Šį kartą turėsime pilotuoti Antrojo pasaulinio karo lėktuvus. VISĄ DEBESĮ TIKROVIŠKŲ LĖKTUVŲ!!!

Visų 2000 metų rudenį pradėto kurti žaidimo misijų pagrindas — tikri įvykiai, vykę Ramiojo vandenyno zonoje subombardavus Perl Harborą.

Lėktuvų debesį sudaro puikieji Hellcat, Corsair, P38, PBJ ir netgi sunkiai ginkluotas artimų nuotolių bombonešis (tik nesakykite, kad mažai, nes tai beveik viskas, ką tuo metu turėjo amerikiečiai. Galų gale aš irgi tikiuosi, kad čia dar ne viskas. Būtų keista, jei kūrėjai nesugalvotų misijos, kurioje galėtume išbandyti japoniškus Nakajima Ki-84 ir Zero).

Kiekviena misija turės savo tikslą, žaidėjai vyks į žvalgybą, patruliuos, vykdys eskorto misijas, dalyvaus aršiose dvikovose (dogfight), torpeduos, bombarduos, dalyvaus paieškos ir gelbėjimo misijose. Numatoma, kad lygis turės kelias pabaigas. Pavyzdžiui, po to, kai jūsų lėktuvas pašaunamas, jūs plūduruojate plauste: gali būti, kad jus paims pro šalį plaukiantis sąjungininkų laivas, bet gali būti ir taip, kad tapsite ryklių maistu.

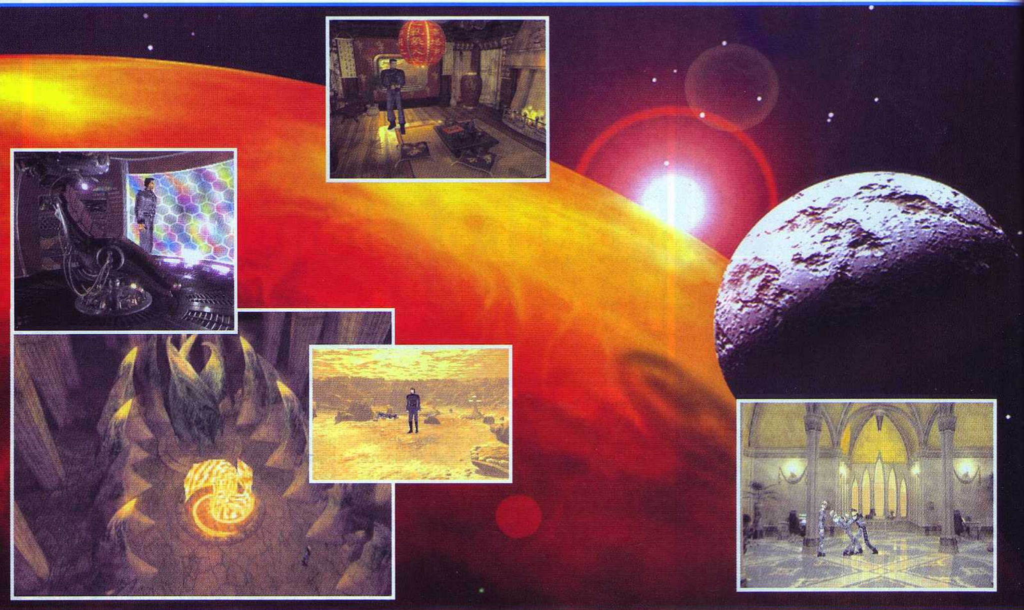
Kūrėjai taip pat žada, kad bus galima pasirinkti norimą lygį ir susikauti ore su kompiuterio valdomais lėktuvais.

Multyplayer režimas siūlys dvi žaidimo rūšis: dvikovą ir bendrą žaidimą, kai vienas žaidėjas tampa pilotu, o kitas šaudo kulkosvaidžiu, esančiu lėktuvo uodegoje.

Žaidimo koncepcija neturėtų priminti nė vieno ligi šiol žinomo žaidimo, nes kūrėjai stengiasi sukurti ką nors naujo, kas nebūtų panašu nei į standartinį simuliatorių, nei į arkadą. Taigi žaidėjas, jei tik panorės, galės būti navigatorius, radistas ar kulkosvaidininkas, o lėktuvą pilotuos AI. Be to, kūrėjai stengiasi, kad žaidimas atstovautų taktiniam-strateginiam žanrui. Kūrėjai pabrėžia, kad vaikydamiesi vieną priešų lėktuvą po visą Ramųjį vandenyną nelaimėsime. Mes, žaidėjai, turėsime susikaupti ir tvardytis. Kūrėjai taip pat žada galimybę patiems pakilti ir nutūpti ant lėktuvnešio...

Kaip ir kituose MOH žaidimuose, MOHFC bus daugybė nuostabių muzikos garsų. Maiklas Giačino aplankė Ramiojo vandenyno salų aborigenus ir ilgai klausėsi jų muzikos. Tada buvo sukurta originali klasikos ir aborigenų muzikos sintezė, privalanti pavergti mūsų širdis.

Tačiau džiaugtis dar anksti: kol nepasirodys MOHF, apie MOHFC galime nė nesvajoti. Kol kas išleidimo data tokia: TBA 2002 (vadinasi, turbūt pasirodys 2002 metais :-)). Ši data gali keistis daugybę kartų. Būtinai pranešime, kai tik sužinosime ką nors naujo.



Martian Ghotic

Unification

GAMINTOJAS:	**Pixelogic**
LEIDĖJAS:	**SCi**
ŽANRAS:	**veiksmo**
PARDUOTUVĖSE:	**jau yra**

Take 2 jau seniai garsėja menko biudžeto žaidimais. Tačiau paversti PC žaidimus konsolių žaidimais jiems neblogai sekasi. Tą patį galima pasakyti ir apie naujausią jų darbą — Martian Gothic: Unification. Vos pradėjus žaisti nesunku pastebėti, kad tai tik dar vienas Residant Evil klonas. Pažaidus ilgiau paaiškėja, kad tai originalus žaidimas su trimis bendradarbiaujančiais veikėjais ir daiktų keitimosi sistema, veikiančia daugybėje žaidimo aplinkų.

Martian Gothic istorija, nepaisant originalumo stokos ir to, kad yra nuspėjama, gana gera. Trijų tyrinėtojų komanda atvyksta į bakteriologinės Marso gyvybės tyrinėjimo bazę „Vita 1". Jų užduotis — išsiaiškinti radijo tylos, apgaubusios šią bazę, priežastis. Tačiau yra ir antras nurodymas, perskaitytas mįslingoje paskutinėje „Vita 1" bazės žinutėje: „Likite Vieni, Likite Gyvi". Atskirti nuo pasaulio, tačiau ne visai vieni, nes turi radijo ryšį, komandos nariai pradeda tyrimą nė nežinodami, koks siaubas jų laukia.

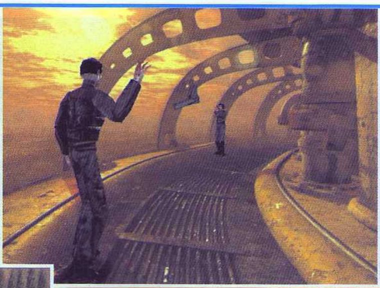
Martian Gothic žaidėme kaip Resident Evil. Daugiausia laiko teks praleisti vaikštant po bazę ir išsisukinėjant nuo zombių ar šaudant juos, taip pat nuolat būsite jų „apkramtomi". Ginklų ir amunicijos užtenka, tačiau zombių, vorų ir kitų iš žmonių lavonų atsiradusių monstrų nužudyti neįmanoma, todėl svarbiausia — atsargumas. Žaidimo atmosfera vėlgi primena Resident Evil. Vienintelis skirtumas tas, kad veiksmas vyksta Marse.

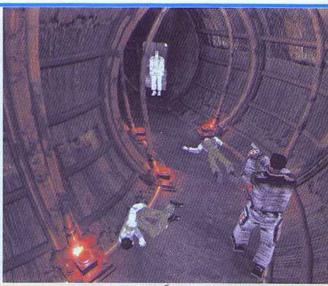
Įdomiausias žaidimo aspektas — galimybė keisti veikėjus. Tyrimo komandą sudaro trys veikėjai: karo strategas Karne, kompiuterių specialistas Kenso ir patrauklī biomedikė Matlok. Jie yra skirtingose bazės vietose, tačiau gali bendrauti naudodamiesi racijomis. Be to, per vakuuminius vamzdžius, išvedžiotus po visą teritoriją, gali perdavinėti vienas kitam daiktus. Kadangi galime keisti veikėjus, keičiasi ir scenarijus, taigi žaidimas netampa nuobodus. Geriausia ištirti bazę, apžiūrėti visus jos kampelius ir rasti visas nuorodas. Pradžioje, tiesa, užtenka gana įdomių galvosūkių, tačiau vėliau susidomėjimas jais išblėsta.

Prasta veikėjų daiktų laikymo galimybė. Inventoriaus ekranas paprasčiausiai per mažas, todėl daiktus tenka palikinėti įvairiose bazės vietose. Asmeninės keturių vietų spintelės oro kamerose taip pat beveik bevertės. Tai, kad nuolat reikia ieškoti reikalingų daiktų ir mėtyti nereikalingus, išties vargina ir blaško. Minėtasis daiktų siuntimas kitiems herojams — pagrindinis galvos skausmas. Laiku negavęs reikiamo daikto kolega gali žūti (pavyzdžiui, nespėjusį gauti ginklo suėda zombis). Kūrėjai, matyt, stengėsi, kad žaidimas būtų sunkesnis ir įdomesnis, tačiau atsitiko taip, kad jis erzina. Žemėlapis, užuot padėjęs orientuotis, irgi nervina ir klaidina. Sunku jį skaityti, be to, „Vita 1" bazė jame pavaizduota netiksliai.

Labiausiai erzina Martian Gothic valdymas ir matymo kampai. Su zombiais viskas gerai: jie vaikšto ten, kur gali jų tikėtis, tik nuolat užpuola ir apkramto veikėją. Drįstume kaltinti nesuderintą krypčių valdymą ir nuolat besikeičiantį matymo kampą, kurio negalima valdyti. Kūrėjai turbūt stengėsi, kad apimti nežinomybės drebėtume iš baimės. Tiesą sakant, jiems pavyko: drebame, bet kalta ne baimė, o susierzinimas.

Martian Gothic grafika vidutinė. Primena 1996 metais išleistą Resident Evil. Daiktų ir galvosūkių išdėstymas primena Fear Effect.





„Nerekomenduotume žaisti daugeliui žaidėjų. Istorija turi kelis intriguojančius vingius. Kai kurie žaidimo bruožai džiugina, tačiau ir trūkumai niekur nedingsta. Šis žaidimas gali patikti nebent dievinusiems Resident Evil ir svajojantiems apie panašų siužetą. Patiks, nes jie jaučia nostalgiją..."

Nikki McCormack, gamezilla

Žaidimo išorė, žinoma, atitinka veiksmo vietą: aplinką sudaro koridoriai ir kambariai, nepaprastų vaizdų ar animacijos nėra. Gerai, kad animacijos scenos ir paprasto žaidimo vaizdai nuolat vienas kitą keičia, neleisdami nusivilti. Žodžiu, nieko ypatingo, bet ir ne pats blogiausias variantas.

Balsai įgarsinti prastai. Veikėjų balsai nevienodos kokybės. Kenzo kalba arba erzina, arba migdo. Karne — priešingai: balsas emocingas, bet scenarijus prastas. Garso efektai, pavyzdžiui, klaikios dejonės ar klyksmai, kartais tiesiog šiurpina, taigi atmosfera ima kaisti. Tačiau vėliau tokie garsai kartojasi, taigi dėmesio į juos nebekreipiame. Garso takelis gana neblogas. Vėjo švilpimas, styginė muzika ir antgamtiniai garsai — puikus siužeto papildas. Puolant ar vykstant kitiems svarbiems įvykiams irgi skamba tam tikra muzika.

Faktai

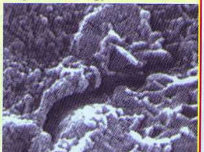
Gyvybė Marse

1996 metais ledynuose atrastas Marso meteoritas patvirtino mokslinį atradimą, dėl kurio buvo kilę daugiausiai ginčų. Prielaida, kad jame yra organinės kilmės dalelyčių, sukėlė mokslininkų debatus. Šalininkai teigia, jog pati fosilija nėra gyvas darinys, tačiau ji primena kažką, kas buvo gyvas, o vėliau suvalgytas ir suvirškintas.

Meteorite buvo rasta mineralinių likučių, turinčių bakteriologinės energijos. Mokslininkai, kurie ginčijasi dėl šio įrodymo patikimumo, perspėja, kad jo negalima laikyti sudėtingos, tobulesnės ar protingos gyvybės egzistavimo raudonojoje planetoje prielaida.

Jei ten ir egzistavo gyvybė, ji galėjo būti primityvi, gal net bakteriologinės kilmės.

Marse yra visų gyvybei palaikyti būtinų elementų: vandens, sušalusio dirvožemio, anglies, azoto, vandenilio, deguonies — žodžiu, visko, ko reikia gyvam organizmui išgyventi.



NASA jau dabar turi planų per ateinančius 10 metų surengti šešias misijas į Marsą. Jų tikslas — paruošti viską pirmajai žmonių kelionei.

VA			Galutinis balas
Grafika:	nevykęs RE klonas	6	7
Garsas:	visai nieko RE klonas	8	
Valdymas:	kūrėjai galėtų dar pažaisti RE — išmoktų kurti valdymą	5	
NUOSPRENDIS:	galėtų būti nieko žaidimas, tiesiog trūksta naujų minčių		Klonas

Armstrongo sūnus Ryčka

ŠI MAŽA KIAULYTĖ KAM NORS SUSPROGDINO GALVĄ, ANA KIAULĖ UŽLIPO ANT MINOS IR...

Hogs of War

Tai yra tikras karas, brolyčiai! Jis truks tol,

GAMINTOJAS:	**Infogrames UK**
LEIDĖJAS:	**Infogrames**
ŽANRAS:	**skerdykla Nr.1**
PARDUOTUVĖSE:	**jau yra**

Ach, tie pamišę britai. Turiu rimtų įtarimų, kad įprotis ryte gerti arbatėlę veikia jų humoro jausmą. Žinome daug niekam nesuprantamo anglų humoro pavyzdžių, tačiau kartais britai nustebina ypatingomis kino (prisiminkime „Striptizo erelius" ir poną Byną) ir žaidimų (spėkite, kas sukūrė pirmuosius Worms) staigmenomis. Žaidimą, apie kurį kalbėsime, sukūrė žmonės, kūrę ir Worms serijas. Taigi, brangieji, jei būčiau Rytų kultūros atstovas, straipsniuką pradėčiau taip:

Mirę kirminai atgimsta kiaulių kūnuose

Tie, kas dažniau žaidžia ir labiau domisi žaidimais, turbūt jau pastebėjo, kad pavadinimai Hogs of War (karo kuiliai) ir Dogs of War (karo šunys) panašūs. Gali būti, jog tai atviras pasityčiojimas, norint išpeikti nevykusį ir juokingą Talonsoft bandymą sukurti gerą RTS žanro žaidimą. Kiek nukrypsiu nuo temos pasakydamas, kad kai kurie Lietuvos piratai Hogs of War žaidimą pardavinėja su Dogs of War viršeliu (t. y. kompaktinis diskas yra dėžutėje, ant kurios puikuojasi Dogs of War personažai, tačiau pavadinimas ir aprašymas skelbia, jog viduje rasite Hogs of War. Gėdingas neišprusimas :-(!!!).

Grįžkime prie žaidimo. Iš esmės Hogs of War sudaro dvi pagrindinės dalys: nemaži, gana gražūs žemėlapiai, kuriuose vyksta karo veiksmai, ir perauge trimačiai, iki dantų ginkluoti kuiliai. Žaidimo esmė taip pat paprasta: tai paprasčiausias tikrojo laiko strategijos ir šachmatų mišinys. Pirmas akivaizdus skirtumas (jei žaidimą lygintume su Worms serijos žaidimais) yra tas, kad Hogs of War turi siužetą. Žinoma, militaristiniai žaidimai retai turi įmantrią siužeto liniją, tad žaidimo kūrėjai nesivargino — pasiskolino ją iš visiems žinomos plastikinių kareivukų Army Men serijos. Pradžioje griežtas seržantas (primena šaltojo karo laikų kino filmų herojus) deramai paaiškins jums, kad tėvynė pavojuje, taigi visi šalies gyventojai privalo ją ginti. Gynimo esmė irgi paprasta: jūs esate viename žemėlapio gale, o galutinis tikslas — naftos gręžiniai — kitame. Norint apginti tėvynę, tereikia užkariauti visą pasaulį ir naftos gręžinius. Viskas paprasta ir aišku: aplinkui — blogiečiai, mes — geriečiai, jokių sąjungininkų, jokios politikos, jokios diplomatijos. Tik brutali jėga, drąsa, ryžtas ir pasiaukojimas (arba paaukojimas). Deja, ne visi gali būti nugalėtojai, tad jums teks pasirinkti vieną šalį, kuri sieks laimėti. Kūrėjai nepatingėjo — skambiai pervardino dėl pergalės besirungiančias šalis: Sushi Swine (Kinija), Piggystroika (Rusija), Uncles Ham's Hogs (JAV) ir t. t. Juoko ašaras galima braukti ir susipažįstant su pasirinktos komandos nariais, pavyzdžiui, Sow-A-Krauts (Vokietija) komandą sudaro ponai Herr Dry, Herr Gel ir Schnitzel. Be to, kūrėjai pasistengė, kad uniformos būtų autentiškos.

Karas yra pragaras, ypač tada, kai jis arti ir asmeniškas. Žingsnis po žingsnio privalote sunaikinti priešo kiaulių būrius. Atlikdami ėjimą gausite vieną kiaulę, be to, ėjimui atlikti bus skiriamas tam tikras laikas. Jis, laikas, priklauso nuo to, kuriame lygyje esate. Atlikdami ėjimą galite vaikštinėti kur tik širdis geidžia, gydyti sužeistus būrio draugus, užminuoti priešo teritoriją, pasislėpti bunkeryje, naudotis lygyje siūloma ginkluote, išsikviesti oro pastiprinimą, atakuoti priešo kiaules. Ėjimas baigiamas keliais būdais: kai leidžiate savo kiaulei pailsėti, kai baigiasi ėjimui atlikti skirtas laikas arba kai nuskriaudžiate pasirinktą priešo paršą. Viskas vyksta nemažuose ir nelabai gražiuose lygiuose. Nepaisant prastos lygių grafikos, būtų galima drąsiai teigti, kad žaidimo lygiai puikūs, mat juose esančios kliūtys priverčia žaidėją deramai apmąstyti vi-

kol paskutinis priešo kuilys netaps faršu!

sus ėjimus, atakuoti iš pasalų, nepakišti savo kiaulės ir išvengti skausmingos kontratakos. Trumpiau tariant, lygiai — tai savitos šachmatų lentos, personažai-figūros, o neapgalvotas ėjimas — matas. Pakalbėkime apie ginkluotę. Ginklų žaidime nepašykštėta, žudyti galėsite beveik visais nuo 1917 metų žinomais būdais: jums talkins ir prie šautuvo pritvirtintas durtuvas, ir bazu-u-u-u-u-ka. Naudodami šaunamąjį ginklą galite spustelti L1 mygtuką ir taikytis per taikiklį. Kuo ilgiau taikotės, tuo labiau taikiklis svyruoja, tad šaunant delsti neverta. Kiek nervina tik perdėtas žiaurumas kiaulei mirus: visi mirę kuiliai sprogsta sužeisdami šalia esančius gyvius (malonumas pribaigti priešą durklo dūriu į širdį kainuos brangiai). Po pergalių būsite apdovanojami medaliu (arba dviem, kai po mūšio visos jūsų kiaulės liks gyvos), kurį galėsite panaudoti paaukštindami kurį nors kuilį. Paaukštinant kiaulę pirmąkart, reikia jai pasiūlyti karjerą (vieną iš keturių — sunkieji ginklai, špionažas, medicina ir karo inžinerija). Kopdamas karjeros laiptais, kuilys išmoksta naujų karo gudrybių, be to, į kovos lauką gali atsitempti ypač grėsmingų ginklų.

Deja, pirmosios ir paskutiniosios misijos beveik nesiskiria, tad užkariavus pusę Saustralazijos žaidimas ima darytis nuobodokas. Pasirinkus daugelio vartotojų režimą (2–4 žaidėjai) žaisti kiek įdomiau, bet ne per labiausiai. Pastebėjau tik vieną itin įdomų dalyką: po paskutinio mūšio praėjus savaitei, nejučia kyla noras dar kartelį susikauti. Moralas: savo komandas atminties kortelėje pasaugokite ilgiau :-).

Nėra ko norėti — juk žaidimas apie kiaules

Grafika pasenusi ir netašyta. Kadangi į žaidimą žvelgiau tarsi į interaktyvius naujųjų laikų šachmatus, vaizdas ekrane manęs nepykino. Kita vertus, gal ir malonu, kad mūšio lauke nėra per daug nereikalingų detalių. Tiesiog viskas aišku. Čia — vanduo, vadinasi, eiti negalima; ten — minos, vadinasi, irgi negalima; va ten — kalniukas, už kurio pasislėpęs aš šausiu, bet į mane šauti negalės. Kiaulės smagios ir linksmos, ypač sunkiosios rusų ginkluotės meistrės, pradėjusios kopti karjeros laiptais. Tik judesiai nerangūs, tad vargšai gyvulėliai primena androidus, kurių vestibiuliariniame aparate įvyko trumpas sujungimas.

Kas surijo žaidimo biudžetą?

Jei videožaidimų rinkoje būtų dalinami Oskarai, Hogs of War, be abejo, vieną gautų už garso efektus, kitą — už aktorių pastangas. Jaučiu, žaidimo įgarsintojai praliejo nemažai prakaito, kol išmoko kalbėti su kiekvienai šaliai būdingu akcentu, angliškus tekstus pagražindami rusiškais, vokiškais ir kiniškais žodeliais. Prieš atlikdami kokį nors veiksmą, paršiukai būtinai ką nors pasako. Beje, jų žodynas šimtą kartų „stores-nis“ nei kirminų. Žinoma, tekstų pagrindas — humoras ir karas. Dažniausiai vartojami paršiukų posakiai: „Pargauk šito, kuily“, „Sveikas atvykęs į mano skerdyklą“ arba „Tavo kumpis jau užsakytas, kiaule!“. Kaip jau minėjau, tų posakių yra daug, tad tuos pačius žodžius paršiukai retai tekartoja. Žaidimo garso takelis — tai beveik vienoda foninė muzika, kurią retkarčiais pakeičia nacionalistinės melodijos (ir tarybiniai himnai, ir šlovingi JAV pergalės maršai). Muzika neįkyri, malonu jos klausytis. Kai atsibosta, galite nutildyti arba iš viso išjungti.

Komfortas

Keli žodžiai apie dar vieną dalį, kurią būtų prasminga apdovanoti. Žaidimo meniu. Jis vertas 10 balų. Paprastas, malonus pažiūrėti ir itin patogus naudotis. Be to, turite puikią galimybę išsaugoti žaidimą nespausdami prakeikto mygtuko „Reset“, nes iš karto galite ištrinti kitus jau išsaugotus žaidimus.

Štai taip ▶ gaminami kiaulienos kepsniai.

Grafika:	nėra į ką pažiūrėti, bet mes susirinkome žaisti	7	Galutinis balas
Garsas:	duokite jiems Oskarą, ir kuo greičiau	10	8
Valdymas:	viskas, ko reikia, patogu ir po ranka	8	
NUOSPRENDIS:	ypač geras, kai susirenka būrys gerų draugų ir yra alaus		Chriu

Artojas skerdikas

SIM Theme Park

Reali galimybė pasistatyti nuosavą pramogų parką

GAMINTOJAS:	**Bullfrog**
LEIDĖJAS:	**EA**
ŽANRAS:	**parko simuliatorius**
PARDUOTUVĖSE:	**jau yra**

Tai žaidimas, kuriame nėra realybės, kurj žaisdamas patenki j savitą terpę, iš kurios išljsti sunku, nes tave užvaldo gerų darbų manija. Ar norite uždirbti pinigų, kurdami parkus?

Siužetas

Viskas vyksta viename atrakcionų parke, kuriame lankosi daug vaikų, netoli teka upė, galbūt tyvuliuoja jūra, pro šalį važiuoja gražūs autobusiukai. Čia visi linksminasi, pamiršę kasdienines problemas. Žaidimo tikslas — pastatyti gerą atrakcionų parką, į kurį plūstų žmonės, o tu gautum pelną. Esmė: už gerai atliktas užduotis gausi auksinių bilietų. Turint tokių bilietų, galima atidaryti kitus parkus. Būdų, kaip gauti bilietėlių, yra daug, tiesa, šie patys populiariausi: parką turi aplankyti kuo daugiau žmonių, visi dirbantieji turi gerai dirbti, reikia vykdyti „šefo" nurodymus.

Pradžia

Kaip minėjau, pamiršęs realų gyvenimą, tampate privataus atrakcionų parko direktoriumi–statybininku. Turėtų kilti klausimas, kodėl ir direktorius, ir statybininkas viename asmenyje. Jūs sprendžiate reklamos, atrakcionų atnaujinimo, pirkimo, lošimo automatų statymo, naujų darbininkų priėmimo, darbų ir pinigų paskirstymo ir, be abejo, naujų atrakcionų statymo klausimus. Gaunate 50 000 $ ir neužsičiaupiantį pagalbininką, kuris nė minutei nepaliks jūsų ramybėje. Pirmiausia reikia parengti parko planą: išvingiuoti takelius, kad žmonės galėtų vaikščioti nemaišydami atrakcionams, išrikiuoti pirmuosius atrakcionus, parduotuves ir lošimų automatus. Kai parkas bus pasiruošęs priimti žmones, iškart jį atidarykite. Kai baigiasi atrakcionų, parduotuvių, lošimo automatų resursai, užsisakykite naujų, o kai baigsis ir tie, stenkitės atnaujinti senus, nes tai vilioja žmones.

Grafika

Tikriausiai didžiausias žaidimo trūkumas. Problemą šiek tiek kompensuoja margi atrakcionų stogai, kurie matyti iš mano „kabinos". Tiesa, galbūt kūrėjai bandė sukurti žaismingesnės grafikos žaidimėlį jaunesnio amžiaus jauniems žmonėms. Gana įdomūs ir originalūs yra parkų „papuošalai", leidžiantys atkreipti iškylaujančiųjų dėmesį. Jų gali būti tiek, kiek piniginė leidžia. Nepamirškite šiukšlių dėžių, tualetų, priimkite dirbti apsaugos vyrukų, klounų, mechanikų, prižiūrėtojų ir valytojų. Linksmai judantys darbininkai dažnai prajuokina žiūrovus. Atrodytų, daug parkų įsteigti sunku, tačiau įmanoma. Tai įrodė SIM kūrėjai. Paprastai skiriasi parkų takeliai, atrakcionai, „papuošalai". Tačiau toks spalvų margumynas vargina akis. Iš mielo autobusiuko, vis atvažiuojančio į parką, išlipa minios iškylautojų. Kvailai atrodo jūra, kuri visai nedera bendrame kontekste, arba tvora, panaši į kalėjimo sienas.

Garsas

Apie garsą, kuriant žaidimą, tikrai nemažai galvota. Girdėti vis kitos melodijos, papildančios foninę muziką. Negalima užmiršti komanduojančio balso: treneris–pagalbininkas visą laiką aiškina, ką darai gerai, o ką — blogai. Vaikinas — tikras mano tėvukas. Deja, ne visada verta pasitikėti pagalbininku, nes kartais atsitinka taip, kad jo baterija išsikrauna ir vyrukas pradeda šnekėti nesąmones. Tarkime, man jis tris kartus pakartojo, kad reikia pabranginti bilietus. Aš aklai jo klausiau, kol pastebėjau, kad į parką nebeina žmonės. Kai pagalbininkas praneša, kad kas nors griūna, lūžta ar pan., verta ne tik atsipeikėti, bet ir ištaisyti klaidas. Beje, pažaidęs 5–6 valandas, pradėsi kartoti roboto frazes: „The ride is about to brake down..." Taigi studijuojantiems ekonomiką išties vertėtų įsigyti žaidimo garso takelį, kad dirbdami nepadarytumėte lemtingos klaidos — per greitai nebrangintumėte savo prekių. Tačiau net perėjęs į kitą parką vėl girdi tą pačią atsibodusią melodiją — muzika nepasikeičia.

Valdymas

Valdyti patogu, nes nėra nereikalingų mygtukų. Žinoma, tai jau Sony nuopelnas. Kamera taip pat ne pati blogiausia — galima pasukti net į keturias puses. Pagrindinius mygtukus ir jų atliekamas funkcijas galima greitai įsiminti, bet norint atlikti ką nors neįprasta, reikia pasistengti. Meniu nelabai geras, nes dažnai tenka klaidžioti po jo tunelius, norint padaryti elementarų dalyką — patikrinti parko statistiką. Nesupratau, kodėl pasirenkant objektą parodyta, kad

galima jį priartinti, bet klavišai neklauso. Arba bent jau manęs neklausė...

Galimybės kurti parkus

Visas žaidimas — skirtingų dalelių kūrimas. Gaila, negalima kurti savo žaidimo, nors pradėjus žaidimą ir spūstelėjus mygtuką New game atrodo, kad tokia galimybė yra. Deja, negalima susikurti naujo parko erdvės, bet žaidime ir taip kuždėte kužda naujų, neatidarytų parkų. Nerūpestingai sukurtas parko galas, nes ten landšaftas toks, kad apie jokius atrakcionus negali būti ir kalbos. Kam tokio iš viso reikia?..

Gudrybės

Stenkitės neimti paskolų. Užuot ėmę paskolą, geriau kelias minutes palaukite, kol biudžete atsiras daugiau pinigų, nes vėliau bus labai sunku tą paskolą grąžinti, be to, neturėdami papildomų pinigų, negalėsite plėtoti verslo. Nekreipkite dėmesio į to neužsičiaupiančio padaro nurodymus, tiesa, kartais jis šneka protingai. Į darbą priimkite tik tuos žmones, be kurių negalite išsiversti, nes jiems reikės mokėti algas, o kai parkui gresia bankrotas, argi reikia naujų žmonių?.. Be to, naujus darbininkus treniruokite — tada jie geriau dirbs. Nepalikite parko gavę pirmąjį aukso bilietą, iš vieno parko stenkitės išspausti kuo didesnę naudą, pavyzdžiui, 6 auksinukus. Branginti bilietus galima dviem būdais: pirmas, kai „tėvukas" sako, kad bilietai turi šiek tiek pabrangti, antras, kai ilgiau palauki, bet labiau pabrangini. Turbūt pastebėjote: kai kaina kurį laiką pastovi, žmonių lankomumas taip pat statistiškai pastovus.

Klaidos

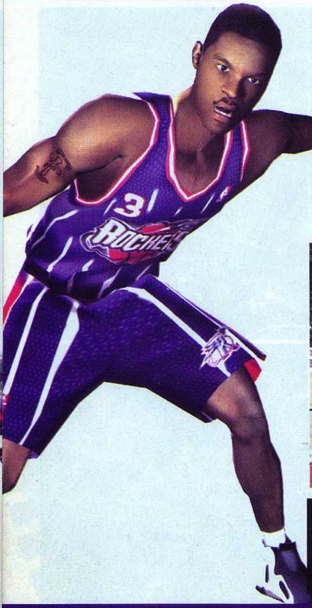
Kaip ir daugelyje žaidimų, taip ir čia klaidų neišvengta. Omenyje turiu loginius neatitikimus. Pirma, nerealiai greitai bėga laikas: eilėje prie kasos stovi apie 20 žmonių, o per tą laiką praeina 3 dienos. Antra, nelogiškos piniginės operacijos. Prastesni atrakcionai kainuoja apie 1000 $, už įėjimą žmonės moka po 400 $. Kad būtų galima palyginti, pasakysiu, kad mechaniko alga — iki 500 $. Argi gali būti, kad pardavęs vieną bilietą galėčiau sumokėti atlyginimą mėnesį dirbusiam žmogui. Ne viskas gerai ir pradžioje, nes įėjimo bilietas kainuoja tik 40 $, o gyventi juk reikia... Beje, kartais tokios klaidos padeda prasigyventi žaidimui įpusėjus. Bet tai — strategija, apie kurią nekalbėsiu.

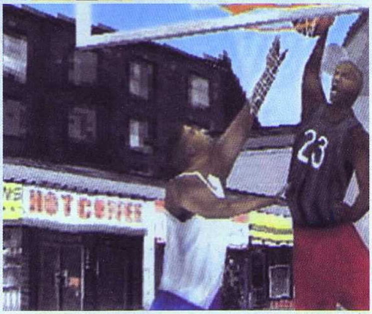
Pora žodžių baigiant

Kadangi tai buvo vienas pirmųjų mano žaidimų, kai turėjau manipuliuoti pinigais, jis man paliko neblogą įspūdį. Tačiau dabar, kai tik pamatau prastą grafiką ar išgirstu neužsičiaupiantį gražuolį, žaidimas manęs nebevilioja.

			Galutinis balas
Grafika:	margi papuošaliukai galėtų nebūti tokie margi	7	8
Garsas:	na, ir erzina mane tas tėvukas	6	
Valdymas:	patogus	8	
NUOSPRENDIS:	puikus žadimas pavargusiems šaudyti ir gaudyti		$

Parko direktorius [aLeLiuMaS]





NBA Live 2002

Istorija apie poligonus, žaidžiančius krepšinį

GAMINTOJAS:	**EA Sports**
LEIDĖJAS:	**EA Sports**
ŽANRAS:	**krepšinis**
PARDUOTUVĖSE:	**jau yra**

Lietuva — krepšinio šalis, tai niekam ne paslaptis. Tik kyla klausimas, ar „naujas" žaidimas NBA Live 2002 sugebės suvilioti krepšinio šalies žaidėjus.

Pradžia

Neapsakomai gražioje aplinkoje jums teks išsirinkti tokią žaidimo rūšį, kuri jums prie širdies. Kiekvieną trumpai aptarsiu. Paprastas žaidimas: išsirenkate komandas ir žaidžiate draugiškas varžybas. Sezonas: žaidžiate visas sezonines varžybas, galima pirkti ir parduoti žaidėjus. Atkrintamosios varžybos: žaisite tol, kol nugalėsite visus priešininkus ir tapsite nugalėtojai. Vienas prieš vieną: išsirenki savo žaidėją ir su juo žaidi. Treniruočių režimas: išsirinkus žaidėją galima jį mokyti naujų veiksmų. NBA drafts: kitaip sakant, reikia įveikti žaidimo misijas.

Grafika

Nesu tikras, kad tai, ką mačiau, apskritai galima vadinti grafika: ji išties prasta, vaizdą sudaro spalvoti kvadratėliai, o vaizdo kameros kartojami ypatingi momentai tiesiog nerealūs — nematyti nei žaidėjo, nei aikštelės, apie krepšį nė nekalbu. Žaidėjų galvos panašios į kamuolius, nė neaišku, kaip atskirti. Juodaodžių krepšininkų spalva primena garuojančios smalos spalvą...

Garsas

Garsų žaidžiant beveik negirdėti, bet, kaip ir visuose sporto žaidimuose, girdėti komentatoriaus balsas. Jis gražus ir tikroviškas, tik pernelyg dažnai komentatorius kartoja tai, ką jau yra pasakęs. Kartais jis komentuoja veiksmą, įvykusį prieš keletą atakų, pasako netikslų rezultatą, kartais pateikia netikslius statistikos duomenis. Norėtųsi, kad foninė muzika skambėtų garsiau, gal ji ragintų kovoti. Jeigu garsą palygintume su grafika, jo kokybė tikrai geresnė.

Valdymas

Štai ir priėjome geriausią žaidimo vietą. Iki šiol nesuprantu, kaip galima taip puikiai parinkti mygtukus, kurių reikia žaidžiant NBA: nesunku juos prisiminti, žaidėjas puikiai viską supranta. Tikriausiai tai geroji valdymo pultelio savybė. Nebloga ir kamera, atkartojanti gražiai sužaistą momentėlį arba atsukantį vaizdą atgal, kad žaidėjas pamatytų savo, kaip stratego, padarytas klaidas. Gerai, kad galima žaidimą žaisti bent jau dviese, kitaip ir valdymas gautų prastesnį įvertinimą.

Kūrimas

Nors ir keista, žaidimas suteikia galimybių kurti, aišku, ne viską. Galima sukurti net keturias savo komandas. Dirbame elementariai: iš įvairių komandų išsirenkame mėgstamiausius žaidėjus. Žodžiu, jūsų komanda — tarsi NBA žvaigždžių rinktinė. Savo žaidėjo kurti negalima: aišku, būtų įdomu turėti savo komandoje superžaidėją, tačiau tai nesąžininga.

Arenos

Visos NBA komandos turi savo arenas, taigi yra net 29 arenos, tačiau jos nė kiek nesiskiria viena nuo kitos, nepaisant, žinoma, spalvų ir panašių dalykų. Gerai pagalvojus, tai privalumas: neslegia psichologinė įtampa, juk visai nesvarbu, kur žaisi — namie ar svetur. Labiausiai patiko žiūrovai, panašūs į alavinius kareivėlius. Žiūrovų, imituojančių keliamą bangą, apskritai neįmanoma atpažinti.

Iš širdies

Laikui „prastumti" šis žaidimas puikiai tinka, bet norintiems padaryti trenerio karjerą žaisti neverta. Beje, tie, kas turi NBA 2000 arba NBA 2001, NBA 2002 taip pat gali nežaisti, nes tai tas pats žaidimas. Mielieji žaidėjai, čiupkite kamuolį į rankas ir žaisti krepšinio bėkite į kiemą: netrukus orai pasitaisys, gal ir grafika bus geresnė...

Grafika:	gaila rašyti teigiamą balą	3	Galutinis balas
Garsas:	kur dingo muzika?	6	5
Valdymas:	oi, ta kamera...	8	NBA

NUOSPRENDIS: **tas pats, o gal ir prastesnis nei pernai... Bet yra naujų žaidėjų.**

Jau kieme kamuoliuką mėto [aLeLiuMaS]

Batman
Gotham city racer

GAMINTOJAS:	**DC Studios**
LEIDĖJAS:	**Ubi Soft**
ŽANRAS:	**lenktynės**
PARDUOTUVĖSE:	**jau yra**

Žaidimas, kurį galima įveikti per tris valandas (omenyje turiu mokančius žaisti), žaidimas, kuriame nėra nei grafikos, nei garso naujienų, netgi normalaus siužeto. Kitaip tariant, žaidimas apie nieką, kuriame nėra nieko gero.

Siužetas

Betmenas, geriausias visų laikų šikšnosparnis, turi ką nors išgelbėti nuo piktų Dviveidžio kėslų: kas bus? Ar galiu jam padėti? Žaidimas įrodė, kad NE!

Grafika

Prisiminkime senus Disnėjaus išleistus žaidimukus, kur visos figūros abstrakčios, ir nematyti, kas ten ir kaip. Šis žaidimas — Disnėjaus draugelis. Šviesos stulpai, senų mašinų modeliukai, aptvertos teritorijos, nepravažiuojami keliai — štai visa žaidimo grafika. Tiesiog daugiau nėra ką paminėti. Net filmuko ištraukos, rodomos įveikus misiją, neturi nei scenarijaus, nei tikslo.

Garsas

Jokių specialiųjų efektų, jokių specialiųjų žaidimo garsų. Ta pati „ritminga" žaidimo muzika „kala" nuo pirmosios žaidimo minutės iki pabaigos: nesvarbu, kokią misiją atlikinėji, nesvarbu, koks oras ar kokia diena.

Valdymas

SIAUBAS! Jei žaidimas būtų skirtas trejų-ketverių metų vaikams, vaikai tikrai juo susidomėtų, bet kai žaidimo etiketė skelbia, jog žaidimas skiriamas visiems („Everyone"), nejučiomis imi abejoti kūrėjų intelekto lygiu. Valdymas nė nepanašus į tokį, koks turėtų būti: įsivaizduokite, sekundėlei nuimate pirštą nuo greičio mygtuko, ir mašina sustoja. Kitas pavyzdys: kaip galima pasukti plačioje gatvėje, jeigu žaidimo kūrėjai apie tai nė nepagalvojo — matyt, kūrė žaidimą čiukčiams, kurie tokiose vietose tikrai nesugalvotų suktis.

Aplinka

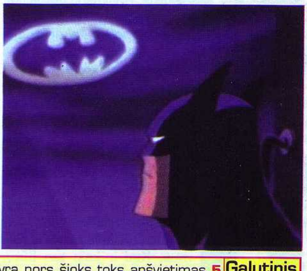
Žaidimą sudaro 51 misija. Galima ilgai galvoti, bet vis tiek neįmanoma suprasti, apie ką žaidimas, ką ir kaip tau reikia daryti. Scenarijus tiesiog kvailas, kitaip tariant, žaidimo tikslo nesuprantu iki šiol. Tik įveikus visą žaidimą paaiškėjo, kad kažką išgelbėjau. VALIO! Viskas vyksta tame pačiame mieste, sakyčiau, netgi tame pačiame rajone, nes ir gatvės vienodos, ir apšvietimas tas pats. Pasak kūrėjų, skiriasi žemėlapiai, deja, tų skirtumų bent jau aš nepastebėjau. Sukant arba atliekant vairuotojų pamėgtą sunkesnį manevrą, visai neatsižvelgta į jau seniai žinomus dėsnius. Tarkime, važiuojant 40 km/h greičiu ir atsitrenkus į medelį jis nevirsta; atsitrenkus į priešais atvažiuojančią mašiną mano vairuotojas lieka sveikas, o ant mašinos — nė vieno įbrėžimo. Mano manymu, kūrėjai bandė išrasti visiems gerai žinomus oranžinius dviračius, deja, ir tai nepavyko...

Galimybės

Pamiršę visas ką tik paminėtas žaidimo savybes, galėtume prisiminti galimybę padidinti žaidimo mastelį. Nepavyko ir tai. Tiesa, siūlomi keli režimai: įprastas arba nuotykių, kai reikia tiesiog įveikti žaidimą, patrulių, kai važinėjiesi po pilką miestą, ir dviejų žaidėjų režimas, kai galima palenktyniauti su draugais.

Iš širdies

Kaip pastebėjote, nepaminėjau nė vienos geros šio žaidimo savybės. Atsiprašau tų, kuriems šis žaidimas — visas gyvenimas, bet savo nuomonės pakeisti negaliu. Gal ir man reiktų sukurti ką nors panašaus, juk komercija yra komercija...



V.A.			Galutinis balas
Grafika:	gerai, kad yra nors šioks toks apšvietimas	5	4
Garsas:	garsų negirdėti	4	
Valdymas:	blogiau būti negali	2	
NUOSPRENDIS:	Betmanui jau seniai laikas į pensiją.		Fu!

Pilkame mieste svečiavosi [aLeLiuMaS]

V.I.P.

Manantieji, kad Pamelos krūtinė išspren

GAMINTOJAS:	**Ubi Soft**
LEIDĖJAS:	**Ubi Soft**
ŽANRAS:	**blondinėms**
PARDUOTUVĖSE:	**deja, jau yra**

Tie, kas vartė antrąjį VA PlayStation numerį, tikriausiai pastebėjo, kad Ubi Soft kūrinys Taxi 2 įvertintas ne per geriausiai. Deja, turiu pareikšti, kad gėdingai prastos kokybės žaidimų kūrimas — Ubi Soft kasdienybė. Prisimenu laikus, kai iš Ubi Soft sandėlių į parduotuvių lentynas patekdavo puikių, nors ir vaikiškų Rayman, The Emperors New Grove arba slaptųjų Rainbow Six serijos žaidimų. Pastaruoju metu ši kompanija žingsniuoja paprasčiausiu keliu: pirma, naudojasi apgailėtina PS One konsolei kuriamų žaidimų padėtimi (turiu omenyje, kad žaidimų šiai konsolei pastaruoju metu kuriama itin mažai); antra, nusiperka gana populiarių, bet ir gana pigių filmų pavadinimus. Kad ir kaip ten būtų, Vip jau pasiekė parduotuves, ir mano pareiga perspėti: žaidimą gali pirkti tie, kurie naktimis sapnuoja Pamelą Anderson — prieš miegą paspoksoję į dėžutę regėsite gražesnius sapnus.

Apie gražiai supakuotus siaubingus dalykus 2

Žaidimo pakuotė (tiek originali, tiek piratinė) išties puiki. Visame pasaulyje žinoma sekso bomba vilioja praeivius išbandyti naująjį žaidimą. Kad viskas atrodytų rimčiau, tekstukas kitoje pakuotės pusėje skelbia „Sekite paskui seksualiąją Valery Irons (Pamela Anderson) bei jos draugus iš žinomo TV serialo Vip ir dalyvaukite žūtbūtinėje kovoje už gėrį. Apsiginkluokite mirtį nešančiais ginklais ir keliaukite vykdyti žaibiškai greitų ir azartiškų misijų Los Andžele. Tokio žaidimo dar nematėte, tai visai nauja veiksmo žanro atšaka." Kodėl turėčiau nepatikėti? Viskas rimta, gal iš tiesų Ubi Soft sukūrė naują Tomb Rider kloną, o gal tai Rainbow Six su Pamela, žygiuojančia specialiųjų pajėgų padalinio priešakyje. Deja, teko nusivilti, nes žaidimas pasirodė esąs paprasčiausias š..., turįs įspūdingą krūtinę ir mūvįs trumpą sijonuką (Pamelos gerbėjai neturėtų pykti: būtybė, lakstanti iš vieno lygio į kitą, visai nepanaši į jų mylimąją). Manau, pats laikas pagrįsti kaltinimus. Laikysiuosi tokios taktikos: pirmiausia cituosiu sakinį iš Ubi Soft reklamos tekstuko, tada išdėstysiu savo nuomonę, su kuria sutikti nebūtina.

Sprogstančios bombos

UbiSoft: „Valdykite pagrindines serialo Vip veikėjas: Valery Irons, Tasha Dexter ir Nikki Franco, taip pat Quick Williams ir Johny Loh."

Nė vieno melagingo žodžio. Iš tikrųjų galėsite valdyti visus šiuos personažus. Tiesa, vieni moka šaudyti, kiti — ne. Visos kitos funkcijos vienodos, taigi ir atliekamos vienodai. Norint valdyti šio žaidimo personažus, užtenka beždžionės proto (gal reiktų paskelbti, kad redakcija ir Kauno zoologijos sodas vykdo akciją — įsitikinčiau savo žodžių teisumu...). Tiesą sakant, manau, kad beždžionės šį žaidimą įveiktų greičiau nei žmonės. Dėkoju Ubi Soft, kad šitaip įvertino mūsų (pasaulio žaidėjų) intelektą — niekada to nepamiršiu.

Kitas dalykas — personažų santykiai, sugebėjimas judėti erdvėje ir intelekto (nors ir dirbtinio) koeficientas, bet apie viską iš pradžių.

Santykiai. Įdomi žaidimo vieta. Keliaudami lygiu, kelis kartus pakeisite valdomą personažą, ir čia atsitiks keistas dalykas. Vip komanda jau seniai pamiršo, kas yra individas. Jie — komanda, tad ir gyvybė viena. Kai pagaliau rankinuku užmušite paskutinį kelią pastojusį niekšą ir, žiūrėdami mirčiai į akis, pamatysite jūsų pakeisti atskubantį draugą ar draugę, nesidžiaukite: jis turės tiek gyvybės, kiek jos šiuo metu turi jūsų valdomas personažas (įveikus visą lygį gyvybės atsiranda tiek, kiek buvo pradžioje). Taip sakant, Vip pasaulyje bendri ir džiaugsmai, ir skausmai.

Sugebėjimas judėti erdvėje. Mistiška žaidimo dalelė. Paprastai personažai iš vietos į vietą atvyksta akimirksniu, kartais pora valandų vėliau į įvykio vietą išvykę personažai joje atsiranda anksčiau už tuos, kurie jau seniai turėjo ten būti. Tačiau tokie dalykai vyksta už kadro, kai mes nematome (matyt, Ubi Soft slepia kokią nors erdvinių vartų atmainą). Kai mes matome, personažai juda be galo lėtai. Suprantu Pamelą: sunki krūtinė, aptemtas sijonas, bateliai aukšta pakulne... Jai sunku, bet kodėl ir kiti bėga kaip ji? Bandysiu

Kas yra kas?

Pamela Anderson

Vienos populiariausių moterų pasaulyje biografiją dengia tam tikra nežinios skraistė. Taip atsitiko ne todėl, kad kas nors bandytų ką nors nuslėpti, bet todėl, kad beveik niekam tai nerūpi. Kadangi apie ją jau kuriami žaidimai, manytume, jog skaitytojai turėtų susipažinti su žymiąja blondine. Trumpa Pamelos Anderson biografija tiems, kam įdomu.

Pamela Denise Anderson gimė 1967 m. Kanadoje, Vankuverio saloje. Jos gimtadienis sutapo su šimtuoju Kanados gimtadieniu, be to, mergaitė buvo pirmasis tą dieną Kanadoje gimęs vaikas, taigi gavo „Šimtmečio kūdikio titulą" ir kalnus prizų. Vaikystėje Pamela domėjosi sportu, labiausiai jai patiko tinklinis. Kiti jos pomėgiai: kinas, televizija, vakarėliai su draugais ir saksofonas.

Pirmąsyk visuomenė Pamelą pastebėjo 1989 m. Merginą, stebinčią futbolo rungtynes, užfiksavo žiūrovus filmuojanti kamera. Plačiai besišypsanti įspūdingų formų Pamela (tuo metu jai dar nebuvo atlikta nė viena krūtinės, lūpų ar kitos kūno dalies operacija), matyt, patiko operatoriui, kuris ėmė rodyti ją ekrane dažniau nei žaidėjus :-). Futbolo varžybas transliavo ir televizija, ir milžiniškas ekranas stadione. Kai kurie liudininkai pamena, jog ekrane pasirodžius Pamelai publika sutikdavo ją ovacijomis. Beje, Pamela dėvėjo reklaminius Labatt's alaus marškinėlius. Žinoma, tai buvo įvertinta: greitai Pamela jau dirbo Labatt's Brewery spaudos atstovė. Netrukus nepriklausomas fotografas iš Vankuverio nufotografavo Pamelą ir nusiuntė jos nuotraukas į Playboy. Nuotraukos tiko, ir Playboy viršelyje

Pam pasirodė net penkis kartus (tuo negali pasigirti nė vienas modelis). Pagaliau prasidėjo Pamelos karjera televizijoje: iš pradžių ji filmavosi ABC TV serialuose, 1992 metais suvaidino nebrangiame filme The Taking of Beverly Hills. Šiuos Pam pasirodymus pastebėjo gauruotasis Deividas Haselhofas, pakvietęs ją filmuotis „Gelbėtojuose". 1995 metais Pamela sutiko Tomi Ly — Motley Crue būgnininką. Vakarėliui įpusėjus jis tiesiog priėjo prie Pam ir palaižė jos veidą. Po keturių dienų (vos tik pasibaigus vakarėliui) jie susituokė paplūdimyje: Pamela pasipuošė baltu bikini, Tomis — sportinėmis trumpikėmis. Pora greitai susilaukė dviejų vaikų, tačiau Tomiui ir Pam nebuvo lemta likti kartu. Žiaurus Tomio elgesys tapo skyrybų priežastimi, tiesa, dėl skyrybų Pamelai teko ilgokai pakovoti.

džia visas problemas, labai klysta...

spėti. Turbūt kūrėjai pasirūpino tik Pamelos bėgimo modeliu. Jiems puikiai pavyko: mergina lakstto juokingai kaip ir filme. Tačiau kūrėjams nebeužteko kantrybės ir laiko, tad kitų personažų judesiai nenušlifuoti. Žodžiu, energingų, sportiškų, savimi pasitikinčių veikėjų žaidime tiesiog nėra.

Intelektas. Nepastebėjau nė menkiausios AI užuomazgos. Priešai buki: paslaugiai laukia, kol užvošite rankinuku per galvą.

Visas V.I.P. grožis

UbiSoft: „Kad pasiektumėte tikslą, naudokite daugybę mirtį nešančių ginklų. Žaidime jus lydės stambaus kalibro humoras."

Šiame sakinyje tiesos mažiau. Susimąstykime, ką šiuolaikiniame žaidime reiškia frazė „daug ginklų". Mano nuomone, tai rinkinys, kurį sudaro kovinis peilis, pusiauautomatinis pistoletas (pageidautina 9 mm), automatinis pistoletas, automatas, granatos ir koks nors sunkus ginklas pagal skonį, pavyzdžiui, rankinis kulkosvaidis arba granatsvaidis. Toks rinkinukas — tai normali ginkluotė, tačiau Vip neturi nė pusės išvardintų ginklų. Be to, kad ir kokiu ginklu šaudytumėte, atatranka, taikymosi galimybė ir pataikymo tikimybė vis ta pati. Paprastas pistoletas ir M16 skiriasi tik tuo, kad M16 šaudo serijomis. Galų gale ir pats šaudymo procesas primena žaidimus, kuriems reikia šviesos šautuvo. Ekrane juda kursorius, kurį „vairuojate". Vienu žodžiu, baisu. Kalbant apie humorą, reikia pasakyti, kad arba neturiu humoro jausmo, arba tas humoras ne stambaus kalibro, kaip žada žaidimo kūrėjai. Kalbama tik video intarpuose, juokingi būna tik blondinės Pamelos juokeliai ir anekdotai, kuriuos esu girdėjęs vaikų darželyje. Tiesa, galbūt kūrėjai norėjo pasakyti, kad pats žaidimas yra juokingas... Tada jie nemelavo. Žaidimas juokingas iki ašarų, iki mielų ir skaidrių įtūžio, pykčio ašarų.

Veržlus veiksmas

UbiSoft: „Likite gyvas intensyviuose artimuose susirėmimuose. Pažadame aštrų sąmojį ir tai, kad pirštukai turės ką veikti."

Taip. Pirštukams darbo — per akis. Pats laikas papasakoti, kaip personažai valdomi tada, kai nereikia šaudyti. Jie patys bėga, kur jiems reikia, o jūs stebite veiksmą ekrane. Pasirodžius kliūčiai, ekrano viduryje atsiranda simboliai, kuriuos tuoj pat reikia spustelti, kad išvengtume kliūties. Kovojant daug smagiau. Ekrane matyti daug simbolių, kuriuos reikia greitai pakartoti: menkiausia klaida, ir Pamela gaus per išpūstas lūpytes. Trumpiau tariant, pasitenkinimo minkant mygtukus per akis, ir kuo toliau, tuo daugiau. Kalbėdami apie aštrų sąmojį, kūrėjai, matyt, omeny turėjo tai, kaip atliekami veiksmai. Pagrindinis Pamelos ginklas — rankinukas: stuktelėjus juo vieną kartą, galima užmušti žmogų. Gal ir sąmojinga. Bet nesąmojingas lygio sudėtingumo pasirinkimas. Kad Pamela smūgiuotų į priešo koją pirmame lygyje reikia spustelėti į priekį ir trikampį; trečiame lygyje toks pats smūgis reikalauja štai tokios kombinacijos: į priekį, į priekį, į viršų, į apačią ir kvadratas. Smagu ir sąmojinga, ar ne?

Filmai ir nuotraukos

UbiSoft: „Pasinaudoję surinktais taškais, atrakinkite 24 kompiuterinės grafikos filmukus ir 48 nuotraukas. Rasite keletą karštų seksualiosios Pamelos kadrų."

Perduodame nuoširdžius sveikinimus Ubi Soft rinkodaros skyriui. Jūs žinote, kaip parduoti žaidimus, tiesą sakant, jums netgi sekasi. Nuoširdus patarimas: pasiūlykite kūrėjų skyriui ir valdžiai, užuot švaisčius pinigus ir kūrus žaidimus, tiesiog išleisti kompaktą, pilną Pamelos Anderson, Madonos, Kylie Minogue ir kitų mergaičių nuotraukų. Visiems bus geriau.

Grafika, garsas ir t. t.

Reklamos lankstinukuose kūrėjai apie tai nė neužsiminė. Gal ir gerai, nes tiesiog nėra ką pasakoti. Grafika pasenusi kokiais penkeriais metais — nuo 16bit žaidimų ji skiriasi tik abstrakčiu bandymu sukurti ką nors panašaus į 3D. Žaidimo garsas... Hm... Atsimenu, anksčiau turėjau nešiojamą (kišeninį) „Tetrį". Tai va: jame buvo daug daugiau melodijų ir garso efektų, be to, skambėjo jie daug geriau...

Grafika:	pirma kartą matantiems videožaidimą turėtų patikti	5	Galutinis balas
Garsas:	viena 8bit melodija ir vienas specialusis efektas	2	3
Valdymas:	šiame žadime valdyti nereikia	1	
NUOSPRENDIS:	nėra valdymo, garso, grafikos ir įdomumo. Yra Pamela Anderson.		Blond

Laiką gaišo Artojas

PlayStation

Metal Gear Solid

Gauti Stealth Gear
Easy lygyje paspauskite Select ir, pasidavę kankintojams, pabaikite žaidimą. Išsaugoję ir laukdami, kol baigsis kūrėjų sąrašas, gausite stealth gear. Paleidę išsaugotą žaidimą, jį jau turėsite.

Neribota amunicija
Pabaikite žaidimą, nepasiduodami kankintojams. Išgelbėję Meryl gausite skarą ir neribotą amuniciją.

Techninis demonstravimas
Pabaikite:
1. Training.
2. Time Trial.
3. Gun Shooting.
4. Survival.

Pabaigę visus iš eilės pateksite į techninio demonstravimo režimą.

Kostiumų pasikeitimai
Du kartus toje pačioje vietoje išsaugokite žaidimą. Trečią kartą Snake dėvės smokingą. Jei žaisite dar kartą, jis apsirengs ninzės kostiumą.

Gauti Rocket Launcher
Iš sunkvežimio galo paėmę SOCOM nueikite į tankų angarą, išeikite ir grįžkite prie sunkvežimio. Toje vietoje, kur buvo SOCOM, rasite NIKITA Rocket Launcher

Kaip išvengti Revolver Ocelot kankinimo
Reikia turėti 10 lygio kortelę. Kai Darpa Chief numiršta ir ginklų kova baigiasi, bėkite atgal iki lifto, tačiau į jį neikite. Pasisukite į kairę ir pasiimkite 10 lygio kortelę. Kartu su mirusiu Darpa Chief turėtumėte patekti į kalėjimo vienutę.

Silent Hill

Išplėstos opcijos:
atidarykite opcijų meniu, paspauskite vieną iš šių mygtukų: L1, L2, R1 arba R2 ir atidarykite papildomas opcijas.

Gauti Hyperblaster
Baikite žaidimą paspausdami „Good + pabaiga" bet kuriuo režimu. Tada pasirinkite slaptą UFO pabaigą Next Fear režimu. Kitame Next Fear žaidime turėsite hyperblaster.

Slapta gauti Rock Drill
Baikite žaidimą bet kuriuo režimu. Pabaiga atsitiktinė. Eikite į degalinę ir paimkite degalų konteinerį. Tada eikite į pirmą tilto valdymo kambario aukštą ir paimkite Rock Drill.

Gauti slaptą grandininį pjūklą
Baikite žaidimą, paspausdami „Good+ pabaiga" bet kuriuo režimu. Eikite į degalinę prie bažnyčios ir paimkite degalų konteinerį. Tada eikite į grandininių pjūklų parduotuvę ir pasiimkite pjūklą.

Zodiako kambarys
Kambaryje, išmargintame zodiako ženklais, paspauskite numerį, atitinkantį galūnių skaičių paveiksliuke (iš kairės į dešinę: Šaulys — 6, Jautis — 4, Dvyniai — 8).

Grim Reaper durys
Norint atrakinti Grim Reaper duris, gretimoje plokštelėje surinkite ALERT.

Army Men World War

Lygio pasirinkimas
pagrindiniame meniu: laikykite R2, tada laikykite R1. Atleiskite R2, tada atleiskite R1. Laikykite L2, tada laikykite L1. Atleiskite L2, tada atleiskite L1. Tada paspauskite: apskritimas, kvadratas.

Nematomumas
Pagrindiniame meniu spauskite R1, L1, X, apskritimas (2), kvadratas (2), R1, apskritimas.

Visi ginklai
Pagrindiniame meniu spauskite X (2), trikampis, apskritimas, į viršų (2), į apačią, kvadratas, trikampis.

PlayStation 2

Gran Turismo 3

Atrakinkite GT 3 automobilius
Laimėkite auksą šiuose čempionatuose ir atrakinsite tokius automobilius:

Beginner League
Sunday Cup — Toyota Sprinter Trueno Gt-apex (ae-86 Type I)
Clubman Cup — Mazda Mx-5 Miata
Ff Challenge — Toyota Vitz Rs 1.5
Fr Challenge — Nissan Silvia K's 1800cc
Mr Challenge — Toyota Mr-s S Edition
Lightweight K Cup — Mini Cooper 1.3i
Stars And Stripes Grand Championship — Chevrolet Camaro Ss
Spider/roadster Cup — Mazda Mx-5 Miata 1.8 Rs
80's Sports Car Cup — Mazda Savanna Rx7 Infini Iii
Na Race Of Na Sports — Honda Crx Del Sol Sir
Turbo Race Of Turbo Sports — Daihatsu Mira Tr Xx Avanzato R
Tourist Trophy Audi Tt Race — Audi Tt 1.8t Quattro
Legend Of Silver Arrow Mercedes Benz — Mercedes Slk 230 Kompressor
Altezza Race — Toyota Celica Ss-ii (new), Toyota Celica Ss-ii, Toyota Celica Ss-ii, Toyota Celica Ss-ii
Vitz Race — Toyota Vitz Rs 1.5, Toyota Vitz Rs 1.5, Toyota Vitz Rs 1.5, Toyota Vitz Rs 1.5
Type R Meeting — Acura Rsx Type-s, Acura Rsx Type-s, Acura Rsx Type-s, Acura Rsx Type-s
Evolution Meeting — Mitsubishi Lancer Evolution Iv Gsr
Beetle Cup — Volkswagen New Beetle Rsi, Volkswagen New Beetle Rsi, Volkswagen New Beetle Rsi, Volkswagen New Beetle Rsi
Grand Turismo World Championship — Toyota Celica Gt-four, Mitsubishi Lancer Evolution Vi Gsr, Mazda Mx-5 Miata, Nissan Skyline Gtr Vspec Ii (r32)
Get All Golds — Mitsubishi Lancer Evolution V Gsr

Amateur League
Japanese Championship — Mazda Rx-7 Type Rz, Mitsubishi Lancer Evolution Iv Gsr, Mitsubishi Fto Gp Version R.
American Championship — Subaru Impreza Sedan Wrx Sti Version Vi, Chevrolet Camaro Race Car, Audi Tt 1.8t Quattro, Mazda Rx7 Type Rs
European Championship — Lotus Elise 190, Nissan Gtr V-spec, Gillet Vertigo Race Car, Mini Cooper 1.3i
Gran Turismo World Championship — Nissan C-west Razo Silvia, Nissan Z Concept Car, Toyota Gt-one Road Car, Mazda Rx8
German Touring Car Challenge — Volkswagen Lupo Cup Car, Volkswagen New Beetle Cup Car, Opel Astra Touring Car, Ruf 3400s
Ff Challenge — Celica Trd Sports M
Fr Challenge — Toyota Sprinter Trueno Gt-apex Shigeno Version
Mr Challenge — Honda Nsx Type S Zero
4wd Challenge — Mitsubishi Lancer Evolution Vii Gsr
Stars & Stripes Grand Championship — Spoon Sports S2000 Race Car
Boxer Spirit — Subaru Legacy B4 Blitzen
80s Sports Car Cup — Nismo Skyline Gt-r S-tune
Na Race Of Na Sports — Mazda Rx8
Turbo-Race Of Turbo Sports — Mines Lancer Evolution Vi Gsr
Gran Turismo All-stars — Mine's Gt-r-n1 V-spec, Raybrig Nsx, Ford Gt40, Nismo Gt-r R-tune
All Japanese Gt Championship — Arta Nsx, Denso Supra Race Car, Calsonic Skyline, Loctite Zexel Gt-r
Tourist Trophy — Audi S4, Audi S4, Audi S4, Audi S4
Race Of Red Emblem — Nismo 400r
Legend Of Silver Arrow — Mercedes Benz Clk Touring Car (d2 Amg Mercedes)
Altezza Championship Race — Tom's X540 Chaser, Toyota Altezza Lm Race Car, Toyota Vitz Rs 1.5, Toyota Vitz Rs 1.5
Type R Meeting — Honda Nsx Type-r, Spoon Sports S2000, Mugen S2000, Honda S2000
Evolution Meeting — Mitsubishi Lancer Evolution Vi Rally Car
Dream Car Championship — Mitsubishi Fto Lm Race Car, Mazda Rx-7 Lm Race Car, Honda S2000 Lm Race Car, Subaru Impreza Lm Race Car
Get All Golds — Dodge Viper Gts-r Team Oreca

Professional League
British Gt Car Cup — Aston Martin Vanquish
Gran Turismo World Championship — Ford Gt40 Race Car, Opel Calibra Touring Car, Nissan R390 Gt1 Road Car, Jaguar Xj220 Race Car
Ff Challenge — Spoon Sports Civic Type R
Fr Challenge — Nismo Gt-r Lm Road Car
Mr Challenge — Tommy Kaira Zzii
4wd Challenge — Mitsubishi Lancer Evolution Vii Rally Car Prototype
Spider & Roadster Championship — Shelby Cobra
Boxer Spirit — Ruf Rgt
Na-Race Of Na Sports — Pagani Zonda C12s
Turbo-Race Of Turbo Sports — Ruf Ctr 2
Gran Turismo All Stars — Nissan R390 Gt1 Lm Race Car, Dodge Viper Gts-r Concept, Toyota Gt-one Race Car, Subaru Impreza Sedan Wrx Sti
All Japan Gt Championship — Nismo Skyline Gt-r S-tune, Castrol Mugen Nsx, Toyota Mr-s Autobacs Apex, Pagani Zonda Race Car
Italian Avant Garde — Pagani Zonda Race Car
Race Of Red Emblem — Calsonic Skyline
Vitz Race — Toyota Vitz Rs 1.5, Toyota Altezza Lm Race Car, Tom's Castrol Supra, Toyota Supra Rz
Elise Trophy — Lotus Elise 190, Lotus Elise 190, Lotus Elise 190, Lotus Elise 190
Clio Trophy — Volkswagen Beetle Cup Racer, Volkswagen Beetle Cup Racer, Volkswagen Beetle Cup Racer, Volkswagen Beetle Cup Racer
Tvr Tuscan Challenge — Tvr Speed 12, Tvr Griffith 500, Tvr Griffith 500, Tvr Griffith 500
Dream Car Championship — Toyota Gt-one Race Car, Panoz Esperante Gtr, Fto Lm Race Car, F090/s
Polyphony Digital Cup — Suzuki Escudo Pike's Peak Edition, F094/s, Toyota Gt-one Race Car, Tvr Speed 12

Nesvarbu, kad rašydamas apie šį žaidimą negailėjau kritiškų žodžių, visai nesvarbu, kad žaidimo įvertinimas ne pats geriausias. Iš esmės *Hoshigami* yra daugiau negu neblogas RPG klasės atstovas, tiesiog žaidžiant jį reikia kantrybės ir geros nuotaikos. Jeigu reikėtų apie žaidimą pasakyti vieną sakinį, pasakyčiau taip: *Hoshigami* pilnas puikių idėjų ir gerų sumanymų, tik, deja, nebaigtas žaidimas.

Šį žaidimą primygtinai rekomenduoju visiems RPG mėgėjams. Jeigu jis jums nepatiktų, tikrai turėtumėte pastebėti, koks geras jis galėjo būti. Tie, kas dar niekada nežaidė RPG, iš pradžių geriau tegul pasirenka kitą šio žanro žaidimą, nes *Hoshigami* jų tikrai nesudomins.

Artojas

RPG, galėjęs tapti superhitu

Hoshigami

GAMINTOJAS:	**Atlus**
LEIDĖJAS:	**Max Five**
ŽANRAS:	**RPG**
PARDUOTUVĖSE:	**jau yra**

Hoshigami Ruining Blue Earth — vienas sunkiausių ir ilgiausių žaidimų, kuriuos man teko žaisti. Žinoma, tai nekelia ypatingos nuostabos, nes šio žaidimo žanras — visų šlovinamas arba nekenčiamas RPG. Šis žaidimukas turi FF Tactics bruožų, tačiau pažaidę ilgiau suprasite, kad Hoshigami pasaulis visai kitoks.

Veiksmas vyksta pasaulyje, pavadintame Madriasu. Į jūsų rankas kūrėjai atiduoda jaunuolio Fazzo gyvenimą. Karybos menas Fazzui nėra naujiena, nes prieš prasidedant pagrindiniams žaidimo įvykiams jis dirbo samdomu sargybiniu. Netikėtai Fazzas sužino, kad jam lemta tapti pasaulio išvaduotoju (girdėjau tai, mačiau tai, dariau tai), ir leidžiasi į kelionę. Keliaudamas sutinka įvairių žmonių, bando suburti kovotojų už gėrį komandą, turėsiančią įveikti blogąjį imperatorių Fernandesą (šis niekšas nusprendė, kad jam reikia valdyti visą Madriasą).

FF ar ne FF?

Tai pirmieji įspūdžiai. Atrodo, kad daug kas matyta Squaresoft žaidimuose. Tačiau pamažu klimpstant į tą prakeiktą RPG liūną galima pastebėti, kad žaidime naudojami keli taisyklių komplektai (D&D ir FF Tactics, žinoma, turi didžiausią įtaką).

Vienas iš maloniausių skirtumų — RAP (Ready for Action Point) sistema. Jai reikia dėkoti už tai, jog visada matysite, kiek ėjimų (atakų, užkeikimų) personažas gali atlikti, kurie ėjimai (atakos, užkeikimai) naudingiausi. Numatyti veiksmai pažymi RAP stulpelį, veiksmą atlikus RAP stulpelis užpildomas. Personažui kylant lygiais veiksmai pinga. Pavyzdžiui, pradžioje paprasta ataka sunaudoja daugiau nei pusę RAP taškų, tačiau personažui pasiekus trečią lygį standartinei atakai atlikti pakaks trečdalio taškų ir t. t.

Užkeikimų sistema originali (apie grafiką nekalbu, nes niekada nemačiau tokių prastų užkeikimų) ir įdomi. Norint naudotis burtais, tenka įsigyti ir naudotis koinfeignais (Coinfeign). Konfeignas — tai dvasinis užkeikimas, sukištas į keistai atrodančias monetas. Jomis naudotis lengva: monetą išmetate į orą, ir stebuklas suveikia. Kaip ir visuose RPG žaidimuose, kūrėjai prigalvojo burtams paikų pavadinimų (kad mums būtų sunkiau). Pavyzdžiui, Zel yra paprasčiausias pirmojo lygio vėjo užkeikimas, Blitsu — ledo, o gydymas... Hm, gydymas ir yra gydymas. Visa kita, kas susiję su monetomis ir jų graviravimu, yra gana painu, bet suprantama (žaidimo tutorial patogus ir nuobodus).

Žaisdami sutiksite daug personažų, kurie jus myli arba ne. Mylintieji įkyriai siūlosi į kompaniją, nemylintieji ilgai ir nuobodžiai grasina, tada užverda košę: visi smagiai švaistosi kardais tol, kol nežūna visi blogiečiai. Smagumėlis. RPG.

Neturėk kitų Dievų, tik mane vieną

Tokios kalbos sklinda tik mūsų pasaulyje. Madriase visi gali turėti savo Dievus, ir už tai niekam negresia inkvizicija. Žaidimo pasaulyje yra šešios dievybės, ir visi personažai priklauso kuriai nors iš jų. Kiekviena dievybė savo globojamam personažui leidžia lavinti tik tam tikrus įgūdžius. Pavyzdžiui, Ema garbintojai turi daugiau vietos koinfeignams laikyti. Be to, Emos garbintojų koinfeignai (atsibodo, toliau koinfeignus vadinsiu KF) daro didesnę žalą, o ginantis veikia patikimiau. Sonovos gerbėjai geriau valdo šaltus ir sunkius kalavijus. Trumpiau tariant, nuo garbinamos dievybės priklauso personažo klasė, burtininkas, karys ir t. t. Be Evos ir Sonovos dar garbinti galite Amu, Gotę, Kastį ir Zenetą. Kad ir kaip ten būtų, už šiuos triukus kūrėjus galima pagirti: jie puikiai sumąstė, kaip paskirstyti kovotojų klases, bet to, norint iš karžygio pavirsti burtininku, tereikia pasišvaistyti kardu, prisirinkti DEV ir EXP taškų, nueiti į artimiausią bažnyčią, atsirakinti naują karžygio sugebėjimą arba pasikeisti klasę.

Tuo dieviški dalykėliai nesibaigia. Atsižvelgiant į tai, kokį Dievą garbina priešas, bus skaičiuojama žala. Pavyzdžiui, Ema nekenčia Sonovos, tad galutinis vaizdelis toks: Emos šalininkas apmėto burtais Sonovos karžygį. Kiekvienas užkeikimas — papildomi žalos taškai, taigi iš karžygio lieka rūkstančių pelenų krūva.

Įkyrūs šachmatai

Kovos sistema ir gera, ir bloga. Vieną geriausių dalykų jau paminėjau, tai RAP. Dar vienas puikus dalykas — pats kovos principas. ▶

Žaidėjai atlieka ėjimus maždaug taip: ėjimas, ataka (užkeikimas ar daikto panaudojimas), gynybos pozicijos parinkimas. Viskas būtų puiku, jei nereikėtų patvirtinti kiekvieno savo personažo pirstelėjimo (atleiskite už nepadorų žodį). Pateiksiu pavyzdį: štai pagrindiniai personažo atliekami judesiai einant.

Aš: Judėk.
Žaidimas: Parink plotelį, kur pajudėti.
A: Nurodau plotelį.
Ž: Ar tu įsitikinęs?
A: Taip. Atakuok.
Ž: Parink priešą, kurį reikia atakuoti.
A: Nurodau priešą.
Ž: Ar tu įsitikinęs?
A: O, taip!

Toliau galima dar atakuoti arba burti, viskas priklauso nuo turimų RAP. Kai RAP baigiasi, viskas vyksta taip:

A: Baigiu ėjimą.
Ž: Ginsies ar būsi pasyvus?
A: Ginsiuos.
Ž: Ar tu įsitikinęs?
A: TAIP (baik manęs klausinėti...).
Ž: Parink stovėjimo kryptį.
A: Parenku kryptį.
Ž: Ar tu įsitikinęs?
A: Taip, taip ir dar kartą taip, tu trenktas žaidime...

Dabar įsivaizduokite 10–ies ėjimų kovą, kai valdote šešis personažus... Ech!

Bendradarbiavimas spardant užpakalius

Kaip jau pastebėjote, turint omenyje PS RPG žanrą, naujienų yra, tik nė viena nebaigta... Papasakosiu apie vieną nuostabią, bet nebaigtą funkciją. Susipažinkite — Session Mode Combo! Žaidimo pradžioje jums papasakos pasakaitę, kaip gauti įvairių daiktų. Tereikia užmušti priešą atliekant kuo mažiau atakų. Tiesa, niekas nemini būdo, kaip tai padaryti. Būdas yra: Session Mode Combo (SMC). Naudojant SMC reikia atlikti du žingsnius.

Pirmas žingsnis: atakuojant ekrane atsiranda smūgio galios matuoklis. Spustelėjus mygtuką reikiamu metu galima atlikti kritinį smūgį, beveik užmušantį silpnesnį veikėją. Tačiau pavėlavus spustelti mygtuką teks tenkintis vienu žalos tašku. Taikantis galima spustelti ir trikampį: plonytis kritinės žalos stulpelis išsiplės ir pavirs ilgu smūgio stulpeliu. Tiksliai suskaičiavus laiką ir laiku spustelėjus smūgio mygtuką, veikėjas smūgiuos priešui, nusviesdamas jį tolyn per porą laukelių.

Antras žingsnis: kad pavyktų SMC, baigus ataką vienas personažas turi užimti ne defend, bet session poziciją. Kai pirmuoju žingsniu atliekate atmetantį smūgį ir priešas atlekia kito jūsų personažo link, session poziciją užimantis personažas smūgiuoja tokiu pat smūgiu ir sviedžia priešininką savo regos lauko kryptimi. Dabar įsivaizduokite, kokią puikią susistumdymo sesiją galima suregzti teisingai išrikiavus keturis personažus.

Dabar galite pagalvoti. SMC valdo... Kurių velnių man tada defend pozicija. Aiškinu. Kai priešas smūgiuoja jūsų personažui, užimančiam session poziciją, jis (jūsų personažas) iš karto gauna dukart daugiau žalos taškų ir iškrenta iš sesijos. Taip vienas ne laiku ir nevietoje smogęs niekšelis gali sugadinti pusvalandį organizuotą sesiją. Nemalonu ir tai, kad EXP ir DEV taškų gauna tik sesiją pradėjęs personažas, o daiktai, kurių gaunate už puikią sesiją, dažniausiai būna pasenę.

Hoshigami Shudagami

Tokie ir kitokie žodžiai ima sprūsti pro kietai suspaustas lūpas pažaidus bent 10 valandų. Kodėl? NES!!!

• Prieš pradėdamas kovoti priešas visada išsiaiškina, kokio stiprumo yra geriausias mano personažas. Savo kompaniją jis paverčia tokiais pat kovotojais. Taip atsitinka VISADA. Nesvarbu, kiek laiko praleidote bokšte, tobulindami personažą, nes kompiuterio valdomi ereliai visada bus to paties lygio. Nežinau, kaip jums, bet man ši mintis nepatinka. Viskas, ką galite padaryti, tai nuolat lavinti visus personažus. Tiesa, žaidime yra bosų. Tikėtina, kad 9 iš dešimties bosų VISADA bus stipresni už geriausią jūsų personažą.

• Kai jūsų valdomas personažas miršta, tai miršta. Žmonės Madriase miršta be vilties prisikelti (nebūdingas RPG bruožas). Nei burtai, nei bažnyčios mirus nepadeda... Tiesa, visuose miestuose yra „taškas", kuriame galima užverbuoti naują narių. Tik bėda, kad visi jie priklauso pirmam lygiui. Įsivaizduokite tokią smagią situaciją: 38–tą kovos minutę koks nors pankas nužudo jūsų personažą, kurį lavindami sugaišote kokių 20 valandų. RESET.

• Mirties klausimais nusprendžiau pasikonsultuoti su Atlus kompanija. Gavau puikių žinių: „Žaidimui baigiantis galima rasti atgaivinančių KF, o iki tol linkime jums sėkmės." Gaila, tų KF taip ir neradau... Kadangi nėra prisikėlimo funkcijos, baigti žaidimą ir sudėtinga, ir nuobodu, tačiau įmanoma. Vis dėlto situacija dviprasmė: atgaivinimo KF yra tik žaidimo pabaigoje, tačiau pabaigą be atgaivinimo KF pasiekti sunku ir nuobodu. Spręskite patys, ar to norite. Aš, jei tik nereikėtų rašyti šio straipsnio, seniai būčiau išmainęs Hoshigami į karo kuilius ar kokį kitą psichinių ir fizinių kančių nereikalaujantį žaidimą.

• Priešo AI puikus. Ilgai nesupratau, gerai tai ar blogai, tačiau supratau, kad nesąžininga, kai niekada nepavargstantis videožaidimas ima tyčiotis iš žmogaus, kuris, nemiegojęs 40 valandų,

bando pasiekti mistinį tikslą, vadinamą žaidimo pabaiga. Pavyzdžiui, tyčia palieku priešus leisgyvius, kad silpnesni mano personažai pelnytų taškų. Tačiau kiekvienoje priešų bandoje būtinai atsiranda pamišęs magas, lakstantis ratais ir gydantis visus, kuriuos taip kruopščiai traumuoju. Sąžininga, sakysite jūs, taip ir turi būti. Sutinku, šį faktą reikia pagirti, kompiuteris, žaidžiantis kaip komanda, yra puikus dalykas. Sakykite tada, kaip, kovodamas su 15 lygio monstrais, atrodo 3 lygio naujokas. Na, bala nematė. Yra kitas būdas: iš pradžių visi kartu užverčiame magą, o tada — kaip dievas duos. Šunsnukis burtininkas ne tik gydo, bet ir visas pasaulio paslaptis žino. Norint prasibrauti iki priešo burtininko, tenka susidurti su keliais jo sargybiniais. Kol septyni mūsų kariai skinasi kelią pro 20 sargybinių minią, burtininkas nei iš šio, nei iš to panaudoja niekingą itin žemo lygio užkeikimą, be vargo supleškinantį stipriausią jūsų karį. Pasirodo, jis žinojo, kas kokiam dievui priklauso, pasirinko priimtiniausią ir BAC. Niekinga. RESET.

• Puiku. Žaidimas gudrauja, bet kol kas elgiasi beveik sąžiningai. Bandysime ir mes žaisti pagal jo taisykles. Kovojame visi, dorojame visus po vieną, pastebėję priešo magus savo karius patraukiame kiek toliau ir elgiamės atsargiai. O stebukle: reikalai ima judėti, bet staiga... Pasirodo kompiuterio valdomi personažai, įtartinai greitai kaupia RAP taškus, ir dažnai priešas atlieka ne vieną, bet du ėjimus. Įsivaizduojate, priešas palieka jus su 15HP, o kai pradedate svajoti apie gydymą ir kerštą, jis atlieka dar vieną ėjimą, ir jūsų vaikis miršta. Nesvarbu, kad kompiuterio valdomo personažo RAP jau seniai baigėsi: pamatęs, kad gali laimėti kovą, jis pabandys tai padaryti atlikdamas ėjimą be eilės. RESET.

• Nėra galimybės išsaugoti žaidimą vykstant mūšiui. Žinoma, yra kalnai RPG ir strategy žanro žaidimų, neleidžiančių saugotis vykstant mūšiui, bet jie — ne Hoshigami. Apmaudu, kai dvi valandas trunkančioje kovoje (daugiausia laiko praeina atsakinėjant į klausimą „Are you sure?") priešui pasiseka, ir jis atlieka kritinį smūgį, pribaigdamas brangiausią jūsų personažą. RESET.

Meniu labirintai

Weapon / Armor shop — ginklų parduotuvė. Čia prekiaujama ginklais ir šarvais, beje, prekyba organizuota prastai. Pavyzdžiui, nėra puikios FFT funkcijos „visiems komandos nariams nupirkti geriausius ginklus". Be to, nėra galimybės iš karto apginkluoti personažus tik ką nupirktais ginklais, taigi tenka eiti į pasaulio žemėlapį ir pusvalandį nardyti po meniu langus, norint deramai aprūpinti savo herojus.

Item shop — daiktų parduotuvė. Čia galima įsigyti įvairių naudingų daiktelių, kurie gydo, taiso kitus daiktus ir t. t.

Coinfeign Shop — šioje parduotuvėje prekiaujama KF. Joje taip pat galima įsigyti KF antspaudų, galima graviruoti turimus KF.

The Recruitment Office — būtent čia derėtų ieškotis naujų draugų.

Temple — šventykla. Čia galima pasikeisti dievybę, atrakinti naujus sugebėjimus.

Liliputų šokiai

Grafika — vienas iš žaidimo elementų, verčiančių žaisti Hoshigami. Žinoma, RPG žaidimų grafika reiktų lyginti su RPG žaidimų grafika. Personažai mieli ir patrauklūs. Kariaudami jie primena mažus superdeformuotus liliputukus, lakstančius ratais ir talžančius viens kitą įspūdingo dydžio ginklais. Jie šokinėja kaip pingvinai, bet šio vaizdo žodžiais neapsakysi, reikia pamatyti :-). Manau, visi RPG gerbėjai pripažins, kad Hoshigami grafika, nors ir netobula, vis dėlto miela ir patraukli.

Tirlimpampam tralia lia lia

Garsas irgi gana mielas. Dažniausiai groja tyki standartinė japonų muzikytė, kuri neblaško ir neįkyri. Deja, to negalima pasakyti apie muziką, grojančią vykstant mūšiui. Čia prasideda košmaras, kurį sukūrė išprotėjęs japonas. Be to, kuriant naudotasi tik keturiais garsais, kurie nuolat kartojasi ir veda iš proto. Kentėti būtų galima, jei mūšiai vyktų greitai, tačiau kovojant teks praleisti beveik 70 proc. žaidimo laiko!!! To jau per daug, ypač tais momentais, kai mūšio pabaigoje žūna koks nors brangus žmogus ir reikia spustelėti RESET. Sykį ėmiau įsivaizduoti traktorių, traiškantį mano konsolę — tada pasijutau geriau ir išjungiau žaidimo garsą.

Brisiaus galas

Baigęs žaidimą jaučiausi išsekęs ir piktas. Pažiūrėjęs baigiamąjį filmuką tapau dar piktesnis: kūrėjai, žadėję kelias skirtingas pabaigas, pateikė tik vieną, kurioje dalyvauja tie personažai, su kuriais baigėte žaidimą. Kai žaidimą baigsite su kitais personažais, jie darys tą patį, ką ir pirmoji komanda: išsiskirstys po namus ir toliau gyvens savo menkučius gyvenimus superdeformuotame 3D pasaulyje. Leiskite paklausti, kurgi dingo 15 min. anime filmukas su specialiaisiais efektais ir gyvais balsais, kurio aš taip tikėjausi? Atsakymas paprastas: Hoshigami mūsų nemyli...

Grafika:	visai nebloga, turint omenyje RPG žaidimą	7	Galutinis balas
Garsas:	išjunkite, kai vyksta mūšis	5	6
Valdymas:	painokas, bet gyventi galima	5	
NUOSPRENDIS:	nesu tikras, bet manau, kad pažaisčiau dar kartą		Traukia

žemę į Madriasą laikinai išmainęs Artojas

Final Fantasy X

Fantazijos pradžia ir pabaiga

GAMINTOJAS:	**Squaresoft**
LEIDĖJAS:	**Squaresoft**
ŽANRAS:	**RPG**
PARDUOTUVĖSE:	**jau yra**

Naujo Final Fantasy serijos žaidimo pasirodymas — išties svarbus įvykis. Daugelis žaidėjų „užaugo" su šia serija. Per daugelį metų Final Fantasy serija tapo vienu svarbiausių pramogų industrijos simbolių. Final Fantasy X — serijos kulminacija. Žinoma, didelis šuolis atliktas išleidus trimatį FFVII žaidimą, tačiau Final Fantasy X yra iš esmės paskutinis mums žinomos serijos žaidimas. Toliau — keistas, nežinomas on-line žaidimo pasaulis.

Paskutinis Hironobu Sakaguchi darbas pretenduoja tapti geriausiu serijos žaidimu. Žaidimas, kaip įprasta, grafiškai tobulas, dialogai, nepaisant visų abejonių, pavyko puikiai. Svarbiausia tai, kad FFX — pats smagiausias serijos žaidimas. Atnaujinta tiek veikėjų vystymo, tiek kovų sistemos schema. Tai iš esmės pakeitė visą žaidimą.

Pagaliau prabilo

Paties spalvingiausio FF serijos žaidimo istorija, kurią iliustruoja dialogas, neįprastai tamsi ir niūri. Square nepakeitė pasakojimo stiliaus, tačiau iš esmės pakeitė mūsų supratimą: pasakojama istorija daug tikresnė ir emocingesnė nei skaitoma, kaip kad anksčiau. Iki tobulybės dar toli, tačiau žinant, kad tai pirmas kartas, galima teigti, jog rezultatai pranoksta lūkesčius. Tekstas išverstas be priekaištų. Deja, kad ir kaip būtų keista, girdėti pagrindinių herojų balsai: kartais herojai kalba per griežtai ir per greitai. Bet ir tai galima pateisinti: žinant, kiek daug eilučių ir emocijų tenka šiems herojams, nesklandumų išvengti neįmanoma.

Kitas įgarsinimo trūkumas tas, kad kartais negirdėti pusės dialogų. Nors Sqauresoft jau daugelį metų kuria kinematografinius žaidimus, tai tik antras žaidimas, kuriame daugybė interaktyvių animacijos scenų (pirmasis — Vagrant Story). Veikėjai vis dar juda „senoviškai": daug padidintų gestų, pasikartojančių judesių, nelanksčių perėjimų, abejotinos lūpų judėjimo sinchronizacijos.

Final Fantasy X visumą tarsi sudaro senesniųjų serijų elementai: IX-osios triukšmas, VII-osios elegancija, VII-osios šaltis ir panašiai. Vis dėlto žaidimas labiausiai primena VIII-ąją seriją (priežastis — normalių proporcijų veikėjai). Tačiau spalvos skiriasi. Žaidimas neakina, tiesiog spalvingas. Mažuose miestuose ar ramiuose plotuose vis dar matyti statinių vaizdų, tačiau požemiai, laukai ir kitos didelės vietovės yra trimatės. Tuneliai ir kalnų perėjos kertasi, nusitęsia į visas puses. Papildomose erdvėse — daugybė mistiškų efektų: migla, ugnys, skraidantys dūmų kamuoliai.

Kalbant apie veikėjų animaciją, reikia taikyti naujus standartus. Nepaisant kai kurių dialogo neatitikimų, „tyliose" kovos scenose veikėjai tiesiog nepakartojami. Vėl tuzinai žavių monstrų, nuostabūs burtų efektai, puikūs veikėjų animaci-

ja. Tik sulaukite povandeninių kovų — čia net paprastos atakos atrodo įspūdingai.

Tai, ką matome FFX, jau įprasta, tiesiog smarkiai ištobulinta. Tačiau tai, ką girdime žaidime, iš esmės skiriasi nuo tradicinių Final Fantasy garsų. Pirmiausia — dialogas, bet ne tik jis. Iš esmės kitoks ir garso takelis, šį kartą sukurtas ne vieno, o trijų kompozitorių. Orkestro ir choro muzika vis dar girdėti, tačiau akivaizdu, kad svarbi ir šiuolaikinė muzika. Klasikinės FF temos, interpretuojamos populiariosios ir roko muzikos atlikėjų, skamba visai kitaip. Pasikeitusi muzika iš tiesų intriguoja (prisiminkite įkyriai besikartojančias FFIX melodijas), be to, puikiai dera naujų vaizdo elementų fone.

Mūsų daugiau ir mes laimėsime

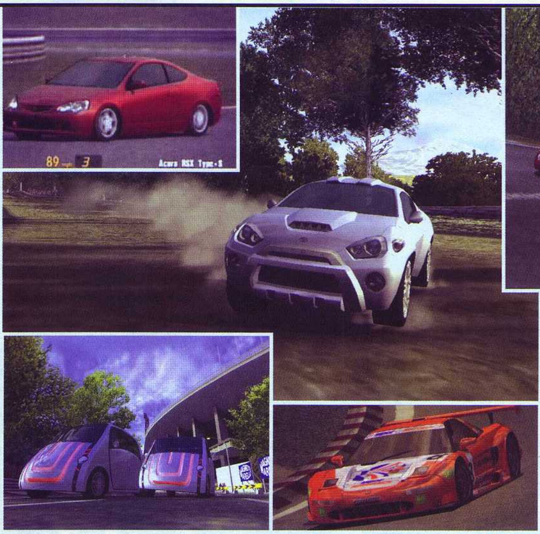
Iš pirmo žvilgsnio galima teigti, kad FFX kovų sistema beveik nesiskiria nuo VII-osios ar VIII-osios dalies. Naudojamas tiesioginis kovos būdas (tikrojo laiko sistemos atsisakyta), todėl nebereikia laukti, kol ims veikti laiko matuokliai. Vėl pasirodė trijų veikėjų komanda, burtų sistema, kaip įprasta, naudoja seną gerą MP. Yra kelios naujos idėjos: skirtingos matuoklių schemos, šiek tiek patobulintos atakos. Tačiau vienas dalykas visai naujas: kovojantį veikėją galima pakeisti rezerviniu. Galima sakyti, kad tai revoliucinis pakeitimas, iš esmės pakeičiantis žaidimą. Žinoma, skeptikai gali teigti, kad kovoti bus per lengva, tačiau galimybė kovas padaryti įdomesnes, lavinti veikėjus iš tiesų yra didžiulis patobulinimas. Kaitaliojant kovotojus galima kurti įvairesnes ir geresnes kovos strategijas, lavinti visus veikėjus.

Keisti daiktus taip pat kur kas lengviau. Norint susirinkti specialius daiktus ir taip tobulintis jau nebereikia veikėjo, ypač nenaudingo kovojant. Reikalui esant, vieną ar kitą veikėją galima priimti į komandą, susirinkti viską, ko reikia, ir vėl jį pašalinti. Pamažu susirinksime visus specialius įrankius, ir netgi silpnesni veikėjai bus galingi kovotojai.

Iš esmės pasikeitė ir iškvietimo galimybė. Aeonai, iškviesti Junos, nebėra tik vieno kirčio atakos, kaip buvo įprasta. Jie yra tarsi papildomi veikėjai, turintys savo gyvybę, burtų ir įgūdžių. Iškviesti jie kaunasi beveik taip pat, kaip ir kiti komandos nariai tol, kol miršta ar yra paleidžiami. Jais manipuliuoti įdomu ir naudinga, bet komandos jie nepakeičia, taigi kartais sunku laikytis pasirinktos strategijos.

Kopimas sferos tinkleliu

Veikėjai asmenybės bruožus ir įgūdžius lavina vadovaudamiesi vadinamuoju sferos tinkleliu (Sphere Grid). Tai visai nauja sistema, panaši į SaGa žaidimų sistemą. Veikėjai pradeda žaisti būdami skirtingose tinklelio vietose, vėliau lavina savo sričiai svarbius įgūdžius. Atsisakyta atsitiktinumo elemento, taigi žaidėjas turi daugiau galimybių vadovauti tobulėjantiems veikėjams. Iš pirmo žvilgsnio atrodo, kad tinklelį sudaro kelios didelių sferų grupės. Iš tiesų sferas sudaro begalės mažyčių mazgų, kuriuos sieja vingiuoti keliai. Mazgas rodo, kaip pagerėjo veikėjo galimybės ar požymiai: burtai, įgūdžiai, gyvybės ar galios taškai ir taip toliau. Kovodamas veikėjas kyla sferos lygiais, t. y. kopia tinkleliu, įgydamas vis naujų savybių ir išnaudodamas vis daugiau galimybių.



„Gran Turismo 3 nėra tobulas žaidimas. Jis turi nemažai trūkumų. Be abejo, jų, persekiojančių šį žaidimą dar nuo GT2 ir net pirmojo GT laikų, pagaliau turėtų nelikti. Bet nemanau, jog yra geresnis lenktynių žaidimas (omenyje turiu visas konsoles). Visi, kas mėgsta lenktynes, privalo turėti šį žaidimą. Tai tikras Playstation 2 galios įrodymas ir, žinoma, geriausias sistemos žaidimas."

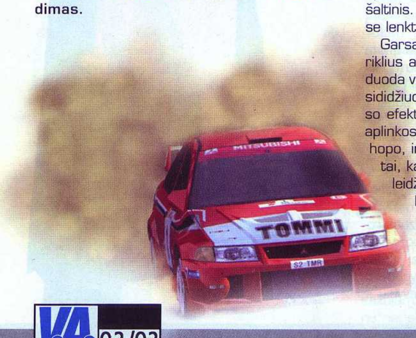
David Zdyrko, ign magazine

Gran Turismo 3

A–Spec

GAMINTOJAS:	**Polyphony**
LEIDĖJAS:	**SCE**
ŽANRAS:	**superlenktynės**
PARDUOTUVĖSE:	**jau yra**

Išgirdus Gran Turismo 3 pavadinimą, į galvą šauna mintys: „Perdėtai išreklamuotas", „Per smarkiai lauktas", „Žudantis tęsinys" ir pan. Jei nepriklausote lenktynių nekenčiančiam žaidėjų būriui, turbūt sutiksite, kad GT3 — svarbiausias PS2 žaidimas.



Žinoma, išleista nemažai puikių žaidimų Playstation 2 platformai, tačiau GT3 kilsteli PS2 programinę įrangą į aukštumas. Tai tarsi grafikos stebuklas. Sklandus, neįtikėtinai detalus ir tikroviškas. Fenomenalus objektų modeliavimas, kruopščiai sukurtos detalės ir nuostabus apšvietimas lemia, kad žaidžiantįjį tiesiog įsuka nepakartojamas lenktynių sūkurys. Saulė, šokinėjanti ant kelio atliekant posūkius ir automobilių metalo bei stiklo paviršių atspindžiai — tikri melagiai, nes priverčia patikėti, jog važiuojame tikrais automobiliais tikra trasa. Šešėliai ir apšvietimas — aplinkos gyvybingumo, vientisumo, tikroviškumo šaltinis. Žodžiu, aplinka daug geresnė nei kituose lenktynių žaidimuose.

Garsas taip pat nuostabus. Automobilių variklius atskirti nesunku: monstrą AC Cobra išduoda vos girdimas dardesys, apsisukimais besididžiuojantį S2000 — klykianti „muzika". Garso efektai daug švaresni, detalesni, dera prie aplinkos. Garso takelyje yra ir amerikietiško hip-hopo, ir japoniškų melodijų. Visi turėtų išgirsti tai, kas jiems prie širdies. Kadangi žaidimas leidžia pasirinkti muziką, nepatinkančias melodijas galite tiesiog išjungti.

Kaipgi pats žaidimas? Polyphony padirbėjo iš peties. Nepaisant to, kad GT3 iš pradžių nuvilia, nes leidžia rinktis tris kartus mažiau automobilių nei buvo antrajame Gran Turismo, lenktynės kur kas tikroviškesnės nei pirmtakų. Užtenka pasižiūrėti į skaičius: 60 naujoko, mėgėjo ir profesionalo čempionatų, 10 ralio ir 10 ištvermės varžybų. Kai kurie čempionatai tiesiog milžiniški: juos sudaro dešimtys skirtingų lenktynių, kai reikia įveikti 20–78 ratų. Tai nėra žaidimas, kurį įveiksite per naktį. Tie, kas nori įveikti visą trečiąjį Gran Turismo, turi būti pasiruošę priimti iššūkį — reikės ir susikaupti, ir ilgai pasėdėti.

Lenktynės kur kas įvairesnės nei anksčiau. Daugiau ir gamintojų lenktynių: Silver Arrow Mercedes, Toyota Vitz Challenge, Beetle Cup bei kitos „firminės lenktynės". Vėl atsirado ir devintojo dešimtmečio pradžios automobilių varžybos. Geriausia naujiena ta, kad GT3 siūlo F1 formulės lenktynes. „Užrakinti" šeši F1 bolidai, sukurti pagal senesnius — 1986–1994 metų — modelius. F1 čempionatas — tai 10 skirtingų lenktynių; lenktynių laikas — apie 10 valandų. Žaisti nėra sunku, nes Polyphony pasirūpino galimybe išsaugoti žaidimą: vykstant čempionatui žaidimą galima išsaugoti, o grįžus tęsti pradėtas lenktynes.

Kad ir koks puikus būtų žaidimas, visada atsiranda problemų. GT3 problema — dirbtinis intelektas. Čia žaidimas iš tiesų nuvilia. Lenktynininkų automobiliai važiuoja taip pat, kaip važiavo antrajame Gran Turismo. AI lenktynininkai važiuoja tiesia linija, kai kas nors pastoja kelią, automobiliai susiduria ir nebėra jokios galimybės grįžti į trasą. Jokių mėginimų aplenkti ar kitaip išvengti avarijų. Iš toli to nematyti, tačiau stebint varžovus iš

Interviu su Taku Imasaki, Gran Turismo 3 prodiuseriu

Buvo skelbta, kad tobulesnė automobilių detalizacija — ne vienos dienos, bet daugiau nei dviejų savaičių darbas. Ar dėl to žaidimas taps geresnis?

T. I.: Visi automobiliai tikroviški, tiek stabdžių matuokliai, tiek variklio garsas ir visa kita tiesiog detalu.

Ar galėtumėte paminėti vertingiausius iš 350 GT2 automobilių, nepatekusių į trečiąją dalį?

T. I.: Teko girdėti, kad žaidėjai skundžiasi Honda Prelude, Mitsubishi Eclipse ir kitais. Kad ir kaip ten būtų, visi GT3 modeliai yra puikūs. Galėčiau paminėti Lotus, Nissan, Honda ir daugelio kitų žymiausių gamintojų automobilius.

Kaip su oro efektais? Ar įmanoma, kad važiuojant keistųsi oro sąlygos?

T. I.: Deja, turint omenyje tokį GT3 grafikos detalizavimą, tai būtų sudėtinga.

Kurie nauji bruožai jums labiausiai patinka?

T. I.: Nauji garso efektai: visi automobiliai turi savo garsus; aiškūs visi garsai, pasigirstantys stabdant ir čiuožiant, girdėti vėjo efektai. Nauji ir pakartojimų vaizdo rakursai.

Kokie DVD privalumai labiausiai nudžiugins žaidėjus?

T. I.: Dolby Surround garsas ir „debesis" muzikos.

Ar žaidėjai galės pasirinkti muziką?

T. I.: Nebekartosime ankstesnių žaidimų klaidų. Prieš visas lenktynes žaidėjai galės pasirinkti, netgi susikurti mėgiamų dainų kombinacijas.

Baigdami norime paklausti, ar ką nors galvojate apie Gran Turismo 4?

T. I.: Ir taip, ir ne. Kol kas esame kalbėję tik apie GT4 idėjas ir dizainą. Kad ir kaip ten būtų, komanda turi pailsėti. Gran Turismo kuriame jau šešerius metus, taigi pats laikas pailsėti. Bent jau mėnesį.

arti trūkumas matyti kaip ant delno. Pikčiausia, kad ir profesionalų lygoje lenktyniaujama taip pat. Galbūt atkakliau kovojama tik vairuojant mažus automobilius: čia AI galima ir pagirti. Apibendrinant galima pasakyti, kad žaidusiems GT2 lenktyniauti bus paprasta — taktika ta pati. Paprasta, bet neįdomu. Be abejo, patobulinimų yra: patogiau valdyti, daugiau detalių ir subtilumo, tačiau mašinytės rieda beveik taip pat, kaip anksčiau.

Kitas dalykas, kuriuo Polyphony nepasirūpino kurdama šį žaidimą, tai informacija apie varžovų automobilių galią. Pasirinkdamas automobilį nežinai, ar jis tiks būtent šioms lenktynėms. Tai neleidžia tiksliai nustatyti savo automobilio parametrų, nesuteikia galimybės palenktyniauti „lygiomis jėgomis", kai svarbiausia — ne automobilio akseleracija, greitis ar galia, o vairavimo įgūdžiai.

Dar vienas trūkumas

Galiausiai Gran Turismo 3 yra tiesiog per ilgas ir gana monotoniškas. Jau minėjau čempionatus ir kitas lenktynes, kai reikia ilgai ir gerai vairuoti. Tai tikras iššūkis, bet problema ta, kad žaidimas pasensta. Žaidžiusieji ankstesniuosius Gran Turismo yra matę visas trasas. Žodžiu, nuolat važiuoti beveik nesiskiriančiomis čempionatų trasomis nuobodu.

Fizika ir vairavimas

GT3 siūlo nemažai automobilių — apie 190 modelių. Vairuojama vadovaujantis fizikos dėsniais. Įtakos turi svoris, varomieji ratai (priekiniai, galiniai ar visi keturi), variklio vieta automobilyje (priekyje, viduryje ar gale). Pavarų dėžė, stabdymo kelias, padangos ir kiti faktoriai lems, kada stabdyti prieš sukant, kaip nei per mažai, nei per daug pasukti.

Žinoma, visa tai buvo ir Gran Turismo 2, tačiau vairuoti GT3 gerokai smagiau, beje, kur kas geriau jaučiamas svorio pasiskirstymas automobiliui atsitrenkus ar pakilus. Sumažinus svorį, padidinus arklio galias, patobulinus duslintuvą ar pavarų darbą, pojūčiai, patiriami važiuojant, išties pasikeičia.

Valdyti taip pat daug patogiau. Dual Shock 2 kontroleris leidžia tiksliau spausti akseleratoriaus pedalą, stabdyti ir vairuoti automobilį. Puikiai veikia ir skaitmeninis, ir analoginis valdymas. Tiesa, analoginis valdymas daug jautresnis ir ne toks tikslus. Galimybių patirti dar tikroviškesnių jausmų taip pat yra — vairas veikia be priekaištų. Žinoma, reikia ilgiau treniruotis, priprasti prie naujų trasų ir automobilių.

Žaidžiant Gran Turismo 3 galima pasirinkti vieną iš dviejų kameros rakursų: galima stebėti visą ekraną nuo priekinio bamperio ir standartinį iš automobilio galo. Deja, vaizdo iš automobilio vidaus nėra. Tačiau šios dvi matymo galimybės užtikrina, kad važiuoti malonu, ypač žinant, kad dažnis — 60 kadrų per sekundę.

Acclaim atskleidė Vexx paslaptį

Neseniai kompanija Acclaim pranešė apie naująjį žaidimą, kurį planuoja išleisti šioms konsolėms: Microsoft Xbox, Nintendo GameCube ir Sony PlayStation 2. Originalios žaidimo versijos pavadinimas — Jinx, tačiau dabar žaidimas vadinamas Vexx. Toks yra pagrindinio žaidimo herojaus vardas.

Keli žodžiai apie siužetą

Veiksmas vyksta pramanytame Astara pasaulyje, kur ramiai ir draugiškai gyvena Rockhaven kaimiečiai. Pasirodžius blogio nešėjui Shadowraith Dark Yabu ir jo pasekėjams, gražaus kaimo gyvenimo idilė staiga sugriūna.

Per užpuolimą nužudomas mažojo Vexx senelis, o jaunėlis kartu su Yabu nariais atsiduria vėjalaivyje. Čia herojus sutinka paslaptingą Astani Battlegauntlets (išvertus iš anglų kalbos, „mūšio šarvų pirštinė"), kuris suteikia jam ypatingų galių. „Apsiginklavęs" Vexx pradeda savo kelionę po ugnikalnių salas, apleistas šventyklas, sustingusias tvirtoves ir milžiniškas pilis. Jo tikslas — susikauti su Dark Yabu, išgelbėti savo žmones ir atkeršyti už senelį.

Kaip matote, jokių stebuklų, tačiau siužetas nėra svarbiausias Vexx elementas.

Grafikos elementai

Vexx yra 18 skirtingų lygių, kuriuose visi turi savo aplinką. Žaidėjas keliauja olomis, brenda per dykumas, aplanko povandeninius miestus.

Pasak Acclaim, šio žaidimo pasauliai išties milžiniški. Atskirų lygių aplinka ir gamta ypatinga, unikali. Viena iš unikalumo priežasčių — dienos ir nakties ciklai, kai realiu laiku naudojami šviesos efektai. Netgi gamta ir garsai keičiasi tada, kai diena virsta naktimi. Tada ir priešai tampa agresyvesni, ir aplinka grėsmingesnė. Įdomu, jog žaidėjas galės valdyti dienos laiką. Jam talkins saulės laikrodis.

Acclaim pažadai

Kompanijos atstovai minėjo, kad Vexx slėps ir kelių asmenų žaidimus. Jie atsirakins tik tuomet, kai vienas žaidėjas sėkmingai įveiks pasaulį. Dabar — naujiena. Acclaim žada, kad Vexx turės intuityvią valdymo sistemą, kuri leis žaidėjui atšaukti tam tikrus ėjimus arba sujungti juos taip, kad ataka būtų efektyvesnė.

Naudinga informacija

Planuojama, kad naujasis Vexx pasirodys 2002 m. spalį. Kuriamas žaidimas bus skirtas visoms konsolėms. Tai girdėti išties smagu. Tiesa, kol kas Acclaim pristatė tik Xbox versiją. Kantriai laukiame.

Golfą galima žaisti ne tik žalioje pievelėje

Gera yra sėdėti prie televizoriaus ir kas kartą pasirinkti vis kitą kanalą. Kartais į akis lenda visokios nuobodybės, ypač tada, kai turime kabelinę televiziją. Be abejo, visi bent kartą esame žiūrėję sporto žaidynes, tačiau ar teko matyti golfą?

Tikriausiai matėte, kaip prabangaus klubo pievelėje turtingi dėdulės mušinėja mažus kamuoliukus. Tai nepanašu į gatvės žaidimus. O tos kepurės ir baltos pirštinaitės... Atrodytų, golfas — tikrai ne mums.

Tačiau dabar visai nesvarbu, ar vilki sportinę aprangą, ar mūvi trumpikes — bet kuriuo atveju gali žaisti golfą. Taip teigia kompanija Microsoft, sukūrusi neteisėto golfo rūšį Outlaw Golf (žaidimas pasirodys balandžio mėn.).

Naujasis žaidimas Xbox konsolei demonstruoja tokį golfą, kokio per televiziją neišvysite. Trumpai papasakosime.

Žaidėjas gali valdyti vieną iš dešimties personažų, visų jų charakteriai, nuotaikos ir pomėgiai ypatingi. Tai nėra dėdės pensininkai, mūvintis baltas kelnes, o rankose laikantys golfo lazdas. Čia nerasite nei gražiai nupjautos žolytės, nei prabangaus klubo tarnų. Doc Diggler, El Suave, Killer Miller ir Mistress Suki padės jums suprasti, kas čia per žaidimas.

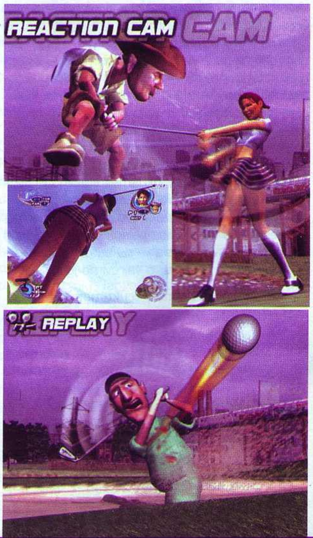
Žaidėjai taip pat turi galimybę rinktis vieną iš golfo aikštelių, tačiau nesitikėkite, kad tai bus rami kaimo vietovė ir plytintys žali toliai.

Turnpike Country Club — užmirštas Nju Džersio žemės lopinėlis, nuodingųjų atliekų laukas.

Crusty Leaf Country Club — tikimės, kad virš galvos pralėkusios kulkos netrukdys žaisti. Svarbiausia — nepaleisti iš akių kamuoliuko!

El Diablo Country Club — niekas nesakė, kad žaisti golfą paprasta. Vis dėlto nuotaiką kartais praskaidrins danguje pasirodantys dirižabliai.

Naujasis Outlaw Golf šį žaidimą šiek tiek pakeitė. Žaisdamas tikrąjį golfą turbūt nepamatytum kaimo prasčiokų, striptizo šokėjų ar mergelių ant motociklų. Bet ne dėl to verta žaisti Outlaw Golf. Microsoft pasistengė, ir šis žaidimas gali pasigirti ypatinga reagavimo sistemą. Atsižvelgusi į tai, kaip jums sekasi, sistema parenka sunkumo lygmenį. Kai kelis kartus nepataikote, vadinasi, esate susinervinęs. Sistema žino, kad ir vėliau nepajėgsite susikaupti, drebės rankos. Žodžiu, kaip iš tikrųjų žaidžiant golfą. Pataikius į kamuoliuką viskas eis kaip per sviestą. Juk gera jausti pergalės skonį, ir nesvarbu, kad neturi privalomų baltų pirštinaičių!



◀ Tai, kuo jau džiaugiasi PC vartotojai

Apie pažadų kalnus...

Delta Force: Urban Warfare

Delta Force — elitinis JAV kariuomenės specialiosios paskirties padalinys. Remiantis Didžiosios Britanijos žvalgybos parodymais, toks padalinys neegzistuoja arba veikai labai slaptai.

Slėpti jie gali viską: ką nori, kaip nori, kur nori. Įdomiausia, kad mes, žaidėjai, apie juos žinome viską. Delta Force seriją, kurią sudaro trys žaidimai, pasaulyje išparduoti 2.6 milijonų tiražu, sukūrė Nova Logic kompanija. Serijai jau ketveri metai. Dabar šis gana populiarus žaidimas, skirtas PC sistemai, atkeliauja ir į PlayStation pasaulį. Planuojama, kad gegužės mėnesį Delta Force bus pristatytas abiem PS konsolėms.

PlayStation versiją kursiantys Rebelion vyrukai (taip, tie patys kūrė Alien vs Predator) žada lig šiol nematytos kokybės šaudyklę pirmojo asmens akimis. Jos veiksmas vyks gyvenamuosiuose miestų kvartaluose. Beje, kūrėjai žada, kad pasinaudoję visomis žiniomis ir patirtimi, sukurs tikrai kietą ir kupiną adrenalino siužetą. Kad būtų dar įdomiau, žadamas ir itin geras AI.

Jūs, kaip antiteroristinės organizacijos narys, turėsite įveikti dvylika lygių, išbarstytų po visą pasaulį. Nors kūrėjai ir žadėjo „suktą" siužetą, jis nėra originalus: teks kovoti su teroristais, savo rankose „beveik" turinčiais atominę bombą. Žaisdami turėsite padaryti viską, kad teroristai nepasigamintų veikiančios bombos ir negrasintų pasaulyje viešpataujančiai taikai ir supratimui. Istorija, nors ir nuvalkiota, intriguoti vis dėlto gali. Ar Rebelion komandai pavyks, kad taip atsitiktų, parodys laikas.

Kūrėjai kalba apie šešias priežastis, dėl kurių žaidimas turėtų tapti hitu:

- Žvėriški susišaudymai, kurie derės su slaptumo taktika. Artima kova, strateginė infiltracija, operacijos, kurioms skirtas tam tikras laikas, snaiperio ir sprogdintojo misijos.
- Sunkieji puolimo automatai, snaiperio ginklai, granatos, rāketsvaidžiai ir sprogmenys su nuotolinio valdymo įrenginiais, šiluminiai žiūronai.
- Kontroliuokite priešo komunikacijas, imkite juos į nelaisvę, slėpkite jų kūnus. Plėškite banką, gelbėkite įkaitus, pulkite naftos platformą.
- Intriguojantis siužetas, žavūs videointarpai, žaidžiant girdimi radijo pranešimai.
- Persekiokite ir nugalėkite agresyviu ir ypatingu AI ginkluotus priešininkus. Gali baigtis ir jų, ir jūsų šoviniai. Tyrinėjant sužeistų karių paliktus kraujo pėdsakus bus galima juos sekti.
- Iki galo nušlifuota aplinka, jos ir kulkų sąveika. Aplinką galima pažeisti arba visai sunaikinti naudojantis ginklais. Dūžtantys stiklai ir iš vyrių virstančios durys.

Įspūdinga? Mums irgi patiko, taigi laukiame nesulaukiame šio žaidimo, norėdami įsitikinti, kad viskas, kas čia pasakyta — tiesa. Jeigu pasitvirtintų, kad tai tiesa, galėtume manyti, jog dabar Rebelion dirbtuvėse kuriamas nepakartojamas šedevras padarys stebuklą, ir PSone dar šiek tiek pagyvens. Atidžiai stebėsime Rebelion darbą. Kai tik ką nors sužinosime, informuosime ir jus. Taigi toli nenueikite...

Tai, kuo netrukus džiaugsimės mes ▶

Linksmiausias ateivių sprogdinimas Playstation konsolėje

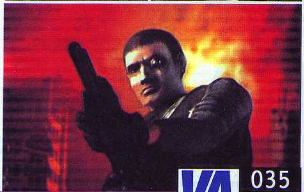
C–12: Final Resistance

Sony kūrimo studija SCE Studio Cambridge pasiruošusi dar kartą sužavėti žaidėjus. Balandžio mėnesį ruošiamasi išleisti populiaraus žaidimo C–12 tęsinį C–12: Final Resistance.

Sony toliau tobulina Playstation žaidimus, ir C–12: Final Resistance tai puikiai įrodo. C–12 : Final Resistance — tai didelis PS procesoriaus kadrų kitimo greitis ir sklandus veiksmas. Scenos detalios, daug didelių, žaidimo nestabdančių animuotų veikėjų.

C–12 Final Resistance veiksmas vyksta po galingos ateivių invazijos. Žemė tapo ateivių žaidimų aikštele... Ateiviai ieško gyvų žmonių, kurie tampa kibernetiniais vergais. Pagrindinis herojus leitenantas Vauganas — vienas iš gyvųjų. Jo tikslas —pasipriešinti ateiviams, neleisti jiems užgrobti visos žemės.

Žaidimas — tai kelionės lygiais vykdant įvairias misijas. Misijos tokios: palydovinių sistemų gelbėjimas ir aktyvavimas, žmonių gelbėjimas, įvairų pasipriešinimo statinių konstravimas, ateivių technologijų kontrolė. Viskas vyksta miesto gatvėse, civiliniuose ir kariniuose pastatuose, kitose vietovėse. Yra ne tik pagrindinis scenarijus, bet ir daugybė papildomų vietovių, kurias tyrinėjant galima nemažai sužinoti apie ateivius, rasti reikalingų daiktų. Taip išvengiama linijinio siužeto, žaidimas tampa daug įdomesnis. Įdomiausia tai, kad žaidžiant apima „paskutinio herojaus" jausmas. Žinoma, galima tiesiog susprogdinti ateivius nė nesiaiškinant, kas ir kaip, tačiau galimybė bendrauti su vis dar gyvais žmonėmis, spręsti įvairius galvosūkius ir aiškintis siužetą intriguoja.



D.U.K

Ar galima užsiprenumeruoti VA PlayStation?
Taip, jau galima.

Ar iš tiesų išleistas „Conver-Station GS 900"? Aptarkite jį.
Taip, yra toks dalykėlis. Tai pirmas pasaulyje PSone priedas, leidžiantis įrašyti PS2 žaidimą į naujai sukurtą CD. Taigi, visus PS2 žaidimus galima žaisti naudojant konsolę. Žaidžiant Conver—Station turi būti sujungtas su PS. Taip žaidžiami žaidimai ne visada atrodys gerai, gali kilti įvairių nesklandumų. Naudodami šį įrenginį, taip pat galėsite žiūrti DVD filmus (yra net distancinio valdymo pultas!).
Artimiausiu metu šiam aparatukui skirsime daugiau dėmesio.

Dabar, žaisdamas PS2, naudoju piratinius CD. Ar gali būti, kad ateityje jų nebebus?
Gali, bet netikime, kad taip atsitiks.

Ar bus „Baituko" filialų kituose Lietuvos miestuose?
„Baitukas" kol kas galvoja tik apie parduotuvę Vilniuje.

Kur Lietuvoje galima įsigyti Xbox kompiuterių?
Kovo mėnesio viduryje turbūt galėsite įsigyti Xbox „Baituke".

Kodėl ant viršelio matyti Nintendo ženklas, o apie GBA nieko nerašote?
Atšilus orui, tikrai parašysime :-). Tiesiog mėgstame žaisti GameBoy žaidimus gryname ore.

Ar PS2 diskai tinka PS kompiuteriui?
Ne, nebent turėtum specialų įrenginį (žr. atsakymą pie Conver-Station).

Ar bus kompiuteris PlayStation 3?
Bent jau mes tikimės, kad tikrai bus, nors oficialiai Sony dar nieko konkretaus nepranešė.

Ar bus išleistas The Italian Job 2?
Žaidimo kūrėjai yra užsiminę apie tokius planus, tačiau nepasakė, kokiai konsolei žaidimas bus kuriamas.

Ar galėtumėte parašyti, kiek iš viso gaunate laiškų?
Galvojome, kad laiškai — privatus dalykas :-). Bet jeigu domitės... Laiškų gauname mažokai, daugiau gauname kuponų. Tiesą sakant, jų neskaičiavome :-).

Ar žurnalas turės savo puslapį internete?
Artimiausiu metu tikrai ne. Po metų kitų galbūt...

Kas yra AL?
AL (Artifical Life) — dirbtinė gyvybė.

Ar visi diskai, pigesni nei 50 Lt, yra piratiniai?
Ne visi.

Kuo skiriasi piratinis ir originalus diskas?
Pirkdamas originalų diską moki pinigus žaidimo kūrėjų ir leidėjų komandai. Pirkdamas piratinį diską taupai pinigus, bet pelno gauna tik piratai. Be to, originalūs diskai dažniausiai gražiai supakuoti, parduodami su instrukcijomis, kartais randi žaidimo aprašymų ir t. t.

Ar yra Alone in the Dark 5? Ar ji baisesnė už 4 dalį?
Penktos dalies nėra. Turbūt todėl ji visai nebaisi :-).

Ar yra rusų kalba išleistų SP2 CD?
Mes tokių dar nematėme.

Ar galima įsigyti SP2 išsimokėtinai?
Manau, paieškojęs rastumei. Beveik visos parduotuvės, pardavinėjančios videožaidimus, retkarčiais skelbia akcijas.

Ar gali atsitikti taip, kad atsiradus PS 2 nebus kuriami PS žaidimai?
Taip jau beveik atsitiko, nes didžiosios kompanijos visas pastangas skiria naujos kartos žaidimams kurti — būtent iš jų tikimasi didžiausio pelno. Tačiau PS žaidimų kurį laiką dar bus, be to, galima tikėtis, kad laikinai jų padaugės, nes smulkesnės kompanijos, kuriančios pigius (ir ne visada gerus) žaidimus naudojasi proga ir stengiasi parduoti savo produkciją. Diena, kai PS žaidimų nebeliks, išauš, bet ne taip greitai.

V.A. Žodynėlis

Žaidimų ir konsolių techninėse charkteristikose bei aprašymuose dažnai randame sutrumpinimų, nesuprantamu angliškų frazių. Nemažai angliškų žodžių vartojame kalbėdami apie žaidimus ar konsoles. Šiame numeryje pradedame spausdinti V.A. žodynėlį, kuriame pasistengsime paaiškinti daugelį žaidimų pasaulyje vartojamų žodžių ir sutrumpinimų.

ABI — Audio Binary Interface sutrumpinimas. Dažniausiai vartojamas kalbant apie Nintendo žaidimus. Audio Binary Interface atsako už muzikos ir garso efektų kontrolę.

Action Game — veiksmo žaidimas. Vienas seniausių žaidimo žanrų. Paprastas veiksmas, suprantamas valdymas, aiškus siužetas (arba iš viso jokio siužeto). Laikui bėgant veiksmo „grynuoliai" tapo vis mažiau populiarūs, tad atsirado daug papildomų žanrų. Pastaruoju metu sunku rasti tikrą veiksmo žaidimą, nes dabar žaidimo žanrui nusakyti apskritai neužtenka vieno termino.

Paprastame veiksmo žaidime valdomas personažas gali bėgti, šokinėti, ritinėtis ir t. t. Kliūtis jis įveikia fizine jėga, retai kada pasitiki proto galiomis. Žanro pradininkais galima pavadinti Donkey Kong ar Jumping Flash.

Action-adventure — šio žanro žaidimai panašūs į veiksmo žaidimus, tačiau čia pasitikima ne tik fizine jėga, bet ir protu. Veiksmo-nuotykių mišinys dažnai siūlo galvosūkių, paprastai visai lengvų (tam tikra tvarka paspausti mygtukus, patraukti svertus ir t. t.), tačiau būna ir sudėtingesnių, pavyzdžiui, išklausius kokią nors istoriją ir supratus potekstę, įveikti lygio bosą ir pan. Žanro pradininkai — visiems žinomi Mario ir Zelda.

AI (Artifical Inteligence) — dirbtinis intelektas. Algoritmų ir instrukcijų rinkinys, suprogramuotas tam, kad žaidimo veikėjai imituotų gyvų padarų veiksmus.

Amiga — tai viena seniausių videožaidimų konsolių, deja, taip ir nepasiekusi Europos. Ją sukūrė R. J. Mical ir David Needle, iš pradžių kūrę specialius priedelius „Atari 2600" sistemoms. Kiek vėliau jie sukūrė nuosavą konsolę Amiga, kurią išleido kompanija Commodore (tiesą sakant, Commodore, vos pasirodžius Amiga, nusipirko R. J. Mical ir David Needle kompaniją). Deja, šis kompiuteris netapo populiarus.

Analog — papildomas informacijos tiekimo būdas. Pavyzdžiui, mūsų mėgstamas vibracijos režimas ir analoginės vairalazdės PlayStation valdymo pulteliuose.

Arcade — užsienyje šiuo žodžiu vadinami žaidimų automatai: ir paprasčiausi Pinball serijos žaidimai, ir sudėtingesni, pavyzdžiui, Time Crisis.

Arcade Conversion — žaidimų automatai, kuriuos galima naudoti ir namuose. Nuo paprastų Arcade automatų dažniausiai skiriasi tik tuo, kad neturi skylučių monetoms įmesti. Be to, paprastųjų Arcade grafikos ir garso kokybė dažnai būna prastesnė.

Arcade Game — seniau taip vadindavo žaidimus, sukurtus žaidimų automatams, tačiau dabar vis daugiau tokių žaidimų kuriama konsolėms. Dažnai tai nepatobulintas, tik perkeltas arkadinis žaidimas, tačiau tokie perkėlimai — arkadinių žaidimų žanro pradžia. Beje, pastaruoju metu atsiranda ir tokių Arcade žanro žaidimų konsolėms, kurių automatuose nėra.

Arcade Perfect — žodžių junginys, dažniausiai naudojamas norint apibūdinti nepriekaištingai iš automato į konsolę perkeltą žaidimą.

Atari — bene pirmieji namų žaidimų kompiuteriai:

Atari 400/800 — pirmoji namų žaidimų kompiuterių linija su 3Mhz procesoriumi, pagaminta 1979 metais.

Atari 600/800 XL — 1983 metais išleisti 8 bit kompiuteriai. Ši versija veikė jau 256 spalvų režimu, turėjo keturis garso kanalus, o žaidimai buvo įrašomi į diskelius.

Atari VCS/2600 — pirmoji pasaulyje videožaidimų konsolė, sulaukusi milžiniško pasisekimo. Šios konsolės jau turėjo 128 RAM, žaidimai buvo parduodami specialiuose „kartridžuose". Šiomis dienomis grafiškai primityvus žaidimai buvo itin populiarūs devintojo dešimtmečio pradžioje. Žodžiu, Atari kompanija (Atari buvo Warner Bros padalinys) tais metais gavo milžinišką pelną. Deja, rinkoje pasirodė per daug nekokybiškų žaidimų, taigi 1984 Atari patyrė nuosmukį.

Žaidimų išleidimo datos

PSone

Bear in The Big Blue House	03/15/02
Yu-Gi-OH!	03/22/02
Kick Boxing	03/22/02
Free Wheelin' USA	03/22/02
Worms World Party	03/29/02
Power Play: Sports Trivia	03/29/02
Rayman Arena	03/29/02

PS2

WTA Tour Tennis	03/06/02
Onimusha 2	03/07/02
Triple Play 2002	03/12/02
Sled Storm 2	03/12/02
Hot Shots Golf 3	03/12/02
TransWorld Surf	03/12/02
ESPN NBA 2Night 2002	03/13/02
Hidden Invasion	03/15/02
World of Outlaws	03/15/02
The Weakest Link	03/15/02
Virtua Fighter 4	03/19/02
ESPN Winter X Games	03/20/02
Shifter	03/21/02
Blood Omen 2	03/26/02
Rayman Arena	03/26/02
Ecco the Dolphin	03/27/02
Army Men: RTS	03/27/02
Commandos 2	03/29/02

NR. 3 • NR. 3 • NR. 3

VA skaitytojo kuponas

Šį kuponą reikia užpildyti ir atsiųsti į redakciją adresu:
p. d. 2023, LT-3000 Kaunas.
Kartu su kuponu galima siųsti laiškus ir dovanas. Ačiū.

Mano klausimas redakcijai: ____________________

____

____

____

NR. 3

Mano skelbimas: ____________________

____

____

____

Mano vardas, pavardė, adresas ir telefonas (būtina parašyti): ____________________

____

____

____

____

____

VA Redakcijos žodis

Sveiki. Džiaugiamės, kad ir jūs retkarčiais spustelite „Start" mygtuką ir palinkstate prie laiškų: ką nors nupiešiate, užpildote kuponus ir atsiunčiate mums. Dar džiugiau, kad kol kas gavome mažai papeikimų. Atidžiau išanalizavę laiškus supratome, kad pirmuosius du žurnalo kūrimo lygius įveikėme, netgi gavome keletą bonusų. Pasistengsime padaryti viską, kad toliau būtų dar geriau.

Atsižvelgdami į jūsų pastabas, jau pakeitėme VA skaitytojo kuponą, be to, kuriame naują žaidimų vertinimo sistemą (nes dabartinė sistema daugeliui atrodo neišsami). Norintiems daugiau sužinoti apie GameBoy aparatus ir žaidimus pranešame, kad apie juos rašysime atšilus orams, kai ir mes, ir jūs, namuose užrakinę PlayStation, su GameBoy aparatukais kišenėse patrauksime į gamtą pakvėpuoti grynu oru.

Dar norėtume paminėti, kad be prizų, kuriuos gausite už ilgai besitęsiantį konkursą „Išsirink ir laimėk", redakcijoje turime įvairių viedeožaidimų mėgėjams reikalingų daikčiukų. Juos irgi norėtume išdalinti. Visi, parašę laišką (išdėstę savo nuomonę apie žurnalą ar kokį žaidimą, ką nors nupiešę ir t. t.) gali tapti vienu iš tų, kuriuos nudžiuginsime prizais.

Į kitus klausimus stengėmės atsakyti skyrelyje D.U.K., tad šįkart lyg ir viskas. Stiprybės jūsų pirštukams ir šviesos akytėms! Susitiksime ketvirtajame VA PlayStation lygyje...

VA redakcija

Laimėtojai

Sveikiname antrojo numerio nugalėtojus.
Už konkurso **„Išsirink ir laimėk"** kuponus žaidimų CD apdovanojami Saulius Sukauskis (Klaipėda), Henrikas Kripaitis (Panevėžys) ir Danas Janonis (Kazlų Rūda).

Taip pat norime apdovanoti:
SPanther (Klaipėda) už labai gražų laišką ir Romą Suchockį (Vilnius) už komiksą (jo nespausdiname, nes nepraleido cenzūra). Jums dovanojame valdymo pultelius. Aleksej Konončiuk (Vilnius) už kritiką ir naudingus pasiūlymus gaus atminties kortelę.

Laimėtojų prašome būtinai paskambinti tel.: (8 27) 312 352

Anonsas

Ketvirtajame VA PlayStation numeryje tikrai rašysime apie:

GameBoy Advance (ką gali šis mažas kompiuteriukas).
Tomb Rider istoriją.
Nascar Thunder 2002 (PSone).
X-Men: Mutant Academy (PSone).
State of Emergency (PS2).
Soul Reaver 2 (PS2).
Hallo (Xbox).
Specialų Gran Turismo vairą.
Game Shark kodus.

V.A. skaitytojo kuponas

Kitame numeryje norėčiau paskaityti apie šį žaidimą (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą):

____

Kitame numeryje norėčiau rasti patarimų, kaip įveikti šį žaidimą (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą, tačiau galite nurodyti vietą, kurioje „strigote") :

____

____

Kitame numeryje norėčiau rasti šio žaidimo kodų (įrašykite NE daugiau nei 3 žaidimo pavadinimus):

____

____

Visa kita (sveikinimai, papeikimai, pastabos, pasiūlymai ir visos kitos mintys): ____________

____

____

____

____

____

Skelbimai

Nori pamatyti čia savo skelbimą? Pirmyn, užpildyk kuponą ir siųsk jį į redakciją. **Kitaip (pvz., telefonu) skelbimai nepriimami.**

Parduodu žaidimų kompiuterį Sony PlayStation už 350 Lt. Skambinti telefonu: 8 (228) 53609, 8 (610) 01058.

Pirksiu Muppet Monster Adventure už 10–15 Lt. Tel. 8 (671) 04486.

Pirkčiau piratinių PS2 diskų. Parduodu šiuos PS2 CD: Onimusha, Oni, Twisted Metal: Black, Burnaut ir kt. Tel. 8(27) 205868 arba 8 (610) 13040.

Parduodu originalų PlayStation. Yra sistema, leidžianti žaisti piratinius CD (50 CD). Kaina — 700 Lt. 8 (27) 712209, kviesti Tomą.

Pirksiu PS2 iki 1000 Lt. Tel. 8 (27) 797487, Gediminas.

GTA žaidimų mėgėjams parduodu GTA 2. Kaina — 10 Lt. Tel. 8 (262) 50717.

Parduodu PS žaidimus: FF8 (4 CD) — 30 Lt, RE2 (2CD) — 12 Lt, Tomb Rider Chronicles — 7 Lt, Alien Resurection — 5 Lt, Warcraft 2 — 6 Lt, tel. 8 (22) 407979, kviesti Karolį.

Pirksiu Overblood 2 anglišką versiją PSone konsolei. Tel. 8 (232) 57293, 8 (610) 00438, kviesti Darių.

Parduodu PS2 CD Panevėžyje. Tel. 8 (25) 447926, 8 (283) 74612.

Parduodu PS žaidimus po 6 Lt: C-12, NFS 4 (rusų k.), MOH, Spider Man 2, Taxi 2, V.I.P., The Mummy, RE (rusų k.), Vigilante 8 Second Offense, Monopoly, Soviet Strike, Nuclear Strike. Tel. 8 (22) 324212, kviesti Tomą.

Parduodu PS, yra daug priedų. Tauragė. Tel. 8 (246) 56695.

Parduodu: SIM Theme Park — 7 Lt, RE2 — 5 Lt, Clock Tower — 6 Lt, Dreams 4 Lt. Galiu keistis. 8 (22) 53422, kviesti Vadimą.

Parduodu Medievil 2 ir the Mummy arba keičiu į Worms World Party arba Tales of Destiny 2. Dėl kainos susitarsime. Šiaulių raj, tel. 58 5213.

Noriu pirkti PS žaidimą World's Scariest Police Chases už 15 Lt. Tel. 8 (27) 551181.

Parduodu PS žaidimus: Syphon Filter 2, Road Rash: Jailbreak, V.I.P., Spec. Ops: Covert Assault, Destruction Derby 3, Ace Combat 3, World Scariest Police Chases ir kt. Vieno CD kaina — 4 Lt. Skambinti tel. 8 (22) 607155.

Parduodu PS žaidimus: Vanishing Point, Crash Team Racing, the Mummy (rusų k.), Blade, Bass Championship, Test Drive 6, Motor Head. Šiauliai, tel. 828301550.

Skelbimų kalba netaisyta